GRAN TURISMO 2

LE FOTO DELL'ATTESISSIMO GIOCO DI GUIDA PER PLAYSTATION

ALIENI O PREDATORI

VEDIAMO ALIENvsPREDATOR IL MIGLIOR SPARATUTTO 3D DEL MOMENTO

UN GIOCO DA FAR PAURA!

È IN ARRIVO IL TERRIFICANTE SILENT HILL

ANTEPRIME SYPHON FILTER • HOUSE OF THE DEAD • WWF ATTITUDE • CROC 2

Anno III - Numero 6 - GIUGNO 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO PARRINI

Art Direction: Creactive - Stylist: Antonello Murredda - Hair make up: Clelia Bergonzoli - Gioielli: Rinaldo Gavello

Natasha Stefanenko fotografata da Francesco Escalar

"ПОИГРАЙ СО МНОЙ"
GIOCA CON ME

PLAY ADVENTURE

Dall'isola caraibica alle frontiere dello spazio e del tempo, entra anche tu in questi meravigliosi scenari ricchi di enigmi da risolvere, tranelli da evitare, sfide da vincere. Avventure basate sull'abilità del protagonista impegnato a cercare oggetti, indizi, armi con cui sfidare e sconfiggere eventuali nemici.

PLAY SIMULATION

Più veri del vero, questi giochi ricostruiscono nei minimi dettagli scenari e strumenti che permettono al giocatore esperienze altrimenti proibite: gestire una fattoria, Creare e amministrare una città, governare la Terra e addirittura l'Inferno e il Paradiso...

PLAY SPORT

Calcio, basket, football, automobilismo, golf, hockey, rugby... non manca davvero nulla! Per tutti quelli che non riescono a confinare la loro passione sportiva ai campi da gioco e alla televisione, le migliori simulazioni al mondo per vivere lo sport da vero protagonista.

PLAY ARCADE

Per chi ama i giochi ricchi di azione frenetica, per chi fa della prontezza di riflessi e della mira infallibile i suoi punti di forza, per chi cerca l'evasione e il divertimento puro, ecco i migliori giochi d'azione.

PLAY COMBAT

La simulazione bellica ai massimi livelli... astronavi, aerei, elicotteri e sottomarini delle ultime e future generazioni progettati alla perfezione per offrire il massimo del realismo e del coinvolgimento agli amanti del genere. La documentazione elettronica, tutta in italiano, presente sul CD-Rom, diventa un supporto indispensabile ed esauriente per fare di te il pilota che hai sempre sognato di essere.

C.T.O.

http://www.cto.it/collezione99.htm

PIEMONTE • TORINO • ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4 - Via Tripoli 179/B • EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES Corso Francia 11 BIS/C • GAME OVER VIDEOGIOCHI Via Breglio 148/D • SUPERMERCATO DEL COMPUTER Corso Vercelli 429 • MARCHISIO Via Pollenzo 6 • QUEEN COMPUTER SHOP Largo Turati 49 – Corso Francia 3 – Via S. Ottavio 8 • BIT INFORMATICA Via Vittorio Emanule 154 CERIE' (TO) • ALEX COMPUTER c/o Centro Comm.le "LE GRU" Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • AMICI DEL GIOCO Corso Roma 48 BIS MONCALIERI (TO) • SOFTWARE NEWS Via Deledda 18 MONCALIERI (TO) • COMPUTER WORK Strada Torino 34/36 ORBASSANO (TO) • SAYN Via Roma 53/57 SUSA (TO) • X FILE Piazza Michelangelo 15/B VENARIA (TO) • ALESSANDRIA • VIPIANA Via Marengo 64 • VIRTUAL GAMES Via S. Francesco 35 • VIPIANA S.S. 31, 7 VILLANOVA MONFERRATO (AL) • ASTI • SUPER SHOP Viale Risorgimento 52 CANELLI (AT) • BIELLA • CAMELOT • Viale Macallè, 15 • HOBBYLAND Via Bertodano 1 • VIPIANA Corso Europa 7/C • CUNEO • ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42 • VIPIANA Corso Francia 75 • MULTIMEDIA POINT Corso Langhe 41/B ALBA (CN) • SAA Via Alfieri 7/A-7/C ALBA (CN) • MEDIA STATION Via Vittorio Emanuele 122 BRA (CN) • NOVARA • PENATI Via Mattei 49 • PIANETA VIDEOGIOCHI Corso Torino 14/A • VIPIANA Via Gnifetti 70 • MULTIMEDIA SERVICE Via Vittorio Veneto 19 GOZZANO (NO) • T SOFT Via Novara 55 BORGOMANERO (NO) • VERCELLI • MEGA-LO-MANIA Via G. Ferraris 92 • **LOMBARDIA** • MILANO • HELLATRON Via Quarenghi 23 • INNOVAZIONE Piazzale Susa 11 • MARCUCCI Via Fratelli Bronzetti 37 • MONDOGIOCO Via Lomellina 24 • PERGIOCO Via B.Giuliano 4 • PHOTO DISCOUNT Piazza De Angeli 3 • RICORDI Galleria Vittorio Emanuele – Corso Buenos Aires • RIVOLA Via Mauro Macchi 26 • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio 22/24 • SWEETWARE Corso Garibaldi 16 • THE GAME OVER Via Poliziano 8 – Viale Stelvio 18 • VIRGIN Piazza Duomo 8 • ERGONOMIA Piazza Mercato 17 BUSTO GAROLFO (MI) • PENATI Viale Isonzo 29 CESANO BOSCONE (MI) • DATA PROGRAM COMPUTER SHOP Via C. Battisti, 52 CESANO MADERNO (MI) • MICRONIX Viale Romagna 9 CINISELLO BALSAMO (MI) • SOFTWARE UNIVERSE c/o Centro Comm.le "LA FONTANA" Viale De Vizzi Ang. De Amicis CINISELLO (MI) • PENATI Via Simone 49 CORBETTA (MI) • MICRONIX Viale Italia 23 CORSICO (MI) • LASERGAME Corso Garibaldi 199 LEGNANO (MI) • GIELLE Via Valassina 125 LISSONE (MI) • INFOTIME Via Incoronata 5 LODI (MI) • HIDACO SISTEMI c/o Centro Comm.le "IDEA PIU'" Via Espinasse MAGENTA (MI) • MEDA CENTER Via L. Rho 70/72 MEDA (MI) • TUTTOSOFTWARE Via Vincenzo Monti 5 MELEGNANO (MI) • JUMBO MASTER c/o Centro Comm.le "RHO CENTER" RHO (MI) • INFO-TER Via Iannuzzi 42 S. DONATO MILANESE (MI) • VOBIS Via Gramsci 32 S. DONATO MILANESE (MI) • GIOCACOMPUTER Via Cadore 253 SEREGNO (MI) • CLARY Via Marelli 262 SESTO S. GIOVANNI • MEGAMUSIC Via Leonardo Da Vinci 157 TREZZANO S/N (MI) • CASABELLA Via Bazzoni 32 TREZZO S/A (MI) • SERVIZI WEB Via Gramsci 15 TREZZO S/A (MI) • PROXIMA Via Padana Sup. 292 VIMODRONE (MI) • BERGAMO • DIDATRON Via Borgo Palazzo 142/C • MEGABYTE 2 Via Scuri 4 • TINTORI Via Broseta 1 • SOFTWARE UNIVERSE c/o Centro Comm.le "ORIO CENTER" Via Portico 71 ORIO AL SERIO (BG) • BRESCIA • DAS CD TIME Via Chiappa 7 • MASTER Via F.lli Ugoni 20/D • PERGIOCO Via Trieste 4/A • MEGABYTE Piazza Malvezzi 11 DESENZANO (BS) • OVER GAME c/o Centro Comm.le "EUROPA" Viale Europa 6 PALAZZOLO (BS) • SOFTWARE UNIVERSE Via Mameli 24/B • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "LE PORTE FRANCHE" ERBUSCO (BS) • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "LE RONDINELLE" RONCADELLE (BS) • MARCO POLO c/o Centro Comm.le "LE RONDINELLE" Via Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • COMO • ELGRA Viale Lecco 67 • HIGH SOUND Via Milano 58 • I.P.S.I. Via Milano 292 • LA-DA-MA Via S. Vincenzo 2 CANTU' (CO) • ELTRONGROS c/o Centro Comm.le "I LAGHI" Viale Prealpi, 3 ERBA (CO) • OVER GAME Corso XXV Aprile 32 ERBA (CO) • VOBIS Via Rosselli 26 MOZZATE (CO) • RIGHI ELETTRONICA Via Montegrappa 1 OLGIATE COMASCO (CO) • CREMONA • MEGABYTE 6 Via Massarotti 19 • SOFTWARE UNIVERSE Corso Vacchelli 33 • LECCO • ELTRONGROS Corso Carlo Alberto 128 • FUMAGALLLI Via Cairoli 48 • L&S Via Balicco 11 • OVERGAME Via Roma 41 • ELTRONGROS Via IV Novembre 1 BARZANO' (LC) • BRAINDATA Via Sirtori 26/G CASATENOVO (LC) • ELTRONGROS c/o Centro Comm.le "BENNET" Via Bergamo 19 MERATE (LC) • LODI • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "PIEVE" PIEVE DI FISSIRAGA (LO) • MANTOVA • R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) • NOVARA • HIDACO SISTEMI Corso XXIII Marzo 212/A • PENATI Via Mattei 49 • PAVIA • ASSITEC Via Trieste 97 A/B • COMPUTER ONE Via Calatafimi 6 • HIDACO SISTEMI Via Pavia 100 Ang. Circonvallazione VIGEVANO (PV) • ELETTRODATA 6 Via Amendola 1 VOGHERA (PV) • PENATI • Via Vigentina 25 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "PARONA" PARONA (PV) • PENATI Viale Industria 321 VIGEVANO (PV) • MILLENNIUM DATAWARE Piazza S.Bovo 5 VOGHERA (PV) • SONDRIO • SYMPHONY Via Ostaria 32/A LIVIGNO (SO) • VARESE • AMON Via Morosini 11 • MASTER PIX Via Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • SOFTWARE NEWS c/o Centro Comm.le "DAVERIO" Viale dell'Industria 1 DAVERIO (VA) • COMPUTER SHOP GALLARATE Viale Milano 30 Ang. Via Clerici GALLARATE (VA) • SOFTWARE UNIVERSE c/o Centro Comm.le "MALPENSA 1" Via Lario 37 GALLARATE (VA) • SERDATA c/o Centro Comm.le "BOSSI" Via Del Malvino 5 SARONNO (VA) • TECHNITRON Corso Italia 121/B SARONNO (VA) • **TRIVENETO** • VENEZIA • PLAY THE GAME Castello 6187 • PLAY THE GAME 2 Dorsoduro 3804 • R.CAPUTO Via S.Marco 5193 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "VALECENTER" MARCON (VE) • SME V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • MICHIELI c/o Centro Comm.le "AUCHAN" MESTRE (VE) • VIDEO CASA Via Stazione 80 MIRANO (VE) • SARTORELLO Viale Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • SME Via Iseo 2 S.DONA' DI PIAVE (VE) • BELLUNO • MASSENZ Via Matteotti 58 • MAX PROCESSING Piazza Dei Martiri 8 • PADOVA • AMETROS Via Crescini 99 • C.S.S. SUPERSTORE Via Dalla Costa 1 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "EMPORIUM" • ROVIGO • PLAY S.S. 16 Adriatica c/o Centro Comm.le "LA FATTORIA" • TREVISO • HOBBIT Borgo Cavour 39/A • TUTTOVIDEO MULTIMEDIA Via S.Angelo 86/C • VOBIS Via Manin 60 • FOLLIA Via Colombo 68/B - Piazza F.lli Zoppas CONEGLIANO (TV) • SME Via Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • MCE ELETTRONICA Via Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • VERONA • ENJOY Via G. Della Casa 10 • ONE BIT Via XX Settembre 136 • MICHIELI c/o "CITTA' MERCATO" BUSSOLENGO (VR) • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "LA GRANDE MELA" LUGAGNANO DI SONA (VR) • VICENZA • DOMINIO Via Gorizia 1/A • IPERFAMILA Via S.S. Padana Superiore Verso Padova • FUTURA COMPUTERS Via Lago Trasimeno 39 SCHIO (VI) • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "LE PIRAMIDI" TORRI DI QUARTESOLO (VI) • ECHOS c/o Centro Comm.le "LE PIRAMIDI" TORRI DI QUARTESOLO (VI) • TRENTO • ELETTROCASA Via Gocciadoro 13 • FANTASY Via Grazioli 64 • MUSIC CENTER Via. Todesca 14/1 GARDOLO (TN) • BOLZANO • ELECOMP Via Rovigo 38 • TRIESTE • CENTRO TRIESTINO INF.CO Via Conti 11B • CLICMANIA Via Dell'Istria 76 • GAME START Via Giulia 7H • MURRI SOFT - QUALITY INFORMATICA Via XXX Ottobre Ang. Via Torrebianca • SIDE SUPERVIDEO c/o Centro Comm.le "GIULIA" • VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4 • VIRTUAL GAMES Via Slataper 22 • GORIZIA • CENTROVIDEO Via D.D.Aosta 24-26 MONFALCONE (GO) • LEA Via I° Maggio 143 MONFALCONE (GO) • PORDENONE • GAME OVER Via Matteotti 18 • SME Via Bixio 3 ZOPPOLA (PN) • UDINE • GAME MASTER Via Aquileia 15/A • SIDE Viale Trigesimo 165 - c/o Centro Comm.le "ALPE ADRIA" CASSACCO (UD) • ZAMI Viale Ungheria 60 • HPM Via Godo GEMONA DEL FRIULI (UD) • MICHIELI c/o Centro Comm.le "FRIULI" TAVAGNACCO (UD) • SUPERSIDE Via Nazionale 131 TAVAGNACCO (UD) • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "CITTA' FIERA" TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) • **LIGURIA** • GENOVA • FOTO COMPUTER MAURO Via Canepari 183/185R • S.O.L. 1993 Via Teglia 136/138 - Via Porta Soprana 63/R • S.O.L. 1993 Corso Matteotti 54/56R ARENZANO (GE) • S.O.L. 1993 Via Fillak 221/223R CERTOSA (GE) • CUC Via Martiri della Liberazione 11 CHIAVARI (GE) • EUROPA CORNER Via R.Bianchi 121 GENOVA CAMPI (GE) • S.O.L. 1993 Via Rimassa 102/104R GENOVA FOCE (GE) • ALL IN ONE Vico Liceti 6 Ang. Via Mazzini RAPALLO (GE) • LA RIVIERA Lago Giusti 11 S.MARGHERITA LIGURE (GE) • IMPERIA • OGGERO Centro Servizi Buffetti Via Cornice 5 ARMA DI TAGGIA (IM) • FANTASIA Via S.Francesco 97 SANREMO (IM) • LA SPEZIA • C.D. HARDWARE Piazza Matteotti 14 • FINAL GAMES VIDEOGIOCHI Via Di Monale 62 • MR ALED Corso Nazionale 274 • SOFTGAMES Via Del Torretto 21 • SOFTMANIA Via XXIV Maggio 131/133 • MR. ALED Via XX Settembre 53 SARZANA (SP) • SAVONA • BLASTER Vico dei Crema 13/R • TECNOBYTE Via F.lli Francia 22/24 CAIRO MONTENOTTE (SV) • FIRE & ICE Via Castellani 6 CARCARE (SV) • CELESIA Via Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **EMILIA ROMAGNA** • BOLOGNA • BORSARI Via Della Liberazione 15 • c/o Centro Comm.le "CENTROBORGO" Via Emilio Lepido 186/26 – Via Farini 9 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "CENTRONOVA" VILLANOVA DI CASTENASO (BO) • GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 73/C-D - Via Independenza 66 - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Ugo Bassi 21 • COMPUTER ONE Via Vela 12/II - Via Murri 39/D • NETWORK 27 Via Galliera 34 - Via Calabria 2 - Viale Vicini 1 • VIRGIN Via Farini 13 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "SHOPVILLE GRANRENO" CASALECCHIO DI RENO (BO) • DRIN GAME Via Porrettana 278 CASALECCHIO DI RENO (BO) • DREAM Via Matteotti 268 CREVALCORE (BO) • STRABILIA Via Galliera 60/2 FUNO (BO) • C.S.S. SUPERASTORE c/o centro Comm.le "LEONARDO" IMOLA (BO) • PINTEL Via Pisacane 49 IMOLA (BO) • VIRTUAL SHOP Viale A.Costa 8/A IMOLA (BO) • BORSARI Via Emilia Levante 259 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • BORSARI c/o Centro Comm.le "CENTRONOVA" Via Villanova 29 VILLANOVA DI CASTENASO (BO) • FERRARA • COMPUTER ONE Via Garibaldi 120 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "LE MURA" • SOFT GALLERY Via Mortara 60 • BLUE BYTE COMPUTER Via Bulgarelli 5/A CENTO (FE) • FORLI' • VIDEO CENTER Via Campo Marte 122 • MARCO POLO Viale Roma 171 • NERI CENTER GAME Piazzale Della Vittoria 13 • GIO.VE Via Polesine 353 CESENA (FO) • PUNTO COMPUTER Piazza Comandini 2/B CESENATICO (FO) • MODENA • COMPUTER ONE Via Emilia Est 17 • GAME POINT Via G. Fassi 32/A CARPI (MO) • EUROGROUP Via Piave 82/84 • GAME START Via Bonacini 154 • BLUE BYTE Viale Duomo 4 FINALE EMILIA (MO) • WORLD GAMES Via Cavallotti 130/9 SASSUOLO (MO) • PARMA • BLUE c/o Centro Comm.le "TORRI" int. 42 • COMPUTER ONE Via Savani 14/L • GAME'S HOUSE Galleria Polidoro 5/A • MARCO POLO Via Emilio Lepido 87/A • ZANICHELLI Via Casa 6 • PIACENZA • ELECTRONIC FUN Corso Vittorio Emanuele 142 • RAVENNA • EXPERT RAVENNA Via A. Grandi 80 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "ESP" • ZUCCHERELLI Via Cavour 74 • INFORMATICA CENTER Corso Garibaldi 32 FAENZA (RA) • WINTEK Via S.Michele 7 FAENZA (RA) • ESSEDI Viale Rossini 35 LUGO DI ROMAGNA (RA) • PLANET-O Via Mazzini 42/2 LUGO DI ROMAGNA (RA) • REGGIO EMILIA • COM.INT. Via Ampere 1/1 • COMPUTERLINE Via Kennedy 15T • ROADHOUSE Via F.lli Cervi 74/F • SOFTWARE LINE Via S. Rocco 10/C • VIDEO HOUSE Viale Olimpia 14/A • RIMINI • BRAINSTORM Via Diomede Forlani 29/A MORCIANO (RN) • **REPUBBLICA SAN MARINO** • FREE SHOP c/o Centro Comm.le Via Tre Settembre 15 DOGANA • SANMARINO INFORMATICA Via Tre Settembre 113 DOGANA • ELECTRONICS SHOPPING CENTER Via 5 Febbraio 124 FIORINA SERRAVALLE • RIMINI • EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A • GAME START Via Bertola 6 • **MARCHE** • ANCONA • COMPUTER UNION Via A. De Gasperi 22 • WORLD MUSIC Via Scataglini 7 • TECNOWAVE Via Leopardi 12 FALCONARA (AN) • ASCOLI PICENO • MULTIMEDIAMANIA Piazza Del Popolo 22 FERMO (AP) • BLUE BYTE Via G. Bosco 32 PORTO S. ELPIDIO (AP) • EXE COMPUTERS & GAMES Via Porta Romana 135 S. ELPIDIO A MARE (AP) • CLICK COMPUTER Via Marsala 20 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • GENESYS Via Curzi 54 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • ZEROUNO COMPUTER VIDEO Via Ulpiani 2 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • MACERATA • VOBIS Via Roma 9/9A • T&T Via Merloni 102 SELVALAGLI DI GAGLIOLE (MC) • INFOSTREET Via Filelfo 38 TOLENTINO (MC) • PESARO • PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2 • THE VIRTUAL COMPUTERS & VIDEOGAMES Via Togliatti FOSSOMBRONE (PS) • **TOSCANA** • FIRENZE • CDS Via Di Novoli 22 • COMPUTER ONE Via Dei Pucci 1 • DELTA UFFICIO Via Di Vittorio 5/50 • LIBRERIA MARZOCCO Via De' Martelli 6 • MILLENIUM Via Paradiso 2/R • NEW COMPUTER SERVICE Via Degli Alfani 2/R • PERGIOCO Via S. Lavagnini 40 • TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 • C.S.S. SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "I GIGLI" CAPALLE CAMPI BISENZIO (FI) • BLACK BOX Via Galvani 25 CASTEL FIORENTINO (FI) • AREZZO • CDS Via G. Monaco 78 • VOBIS Via XXV Aprile 2 • CDS S.S. 69, Ang. Via Gramsci S. GIOVANNI VALDARNO (AR) • VOBIS Via Roma 5 S.GIOVANNI V.NO (AR) • CDS SUPERSTORE c/o Centro Comm.le "SETTE PONTI" Viale Amendola LOC. TRAMARINO (AR) • GROSSETO • COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7 • MICHELONI Via C. Colombo 14/C FOLLONICA (GR) • COMPUTER SERVICE Via Piro 21 ORBETELLO (GR) • LIVORNO • FUTURA 2 Piazza Benamoregh 15 • MIDA Via Solferino 108 • PANDEMONIUM Via Pacinotti 2/D CECINA (LI) • LUCCA • CDS Via Carlo Del Prete • CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 56/26 • SPACE ONE Via Catalani 110 • IL COMPUTER Viale C. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • CDS Via Aurelia Sud 6 VIAREGGIO (LU) • ITLAB VERSILIA Via Aurelia Nord 98 VIAREGGIO (LU) • PC PIU' Via Mazzini 301/B • MASSA • CDS Via Marina Vecchia 222 • GENESYS Via Massa Avenza 2 MARINA DI MASSA (MS) • MR. ALED Via Cavour 17 CARRARA (MS) • PISA • CDS Via Carnelutti 1 • GAME OVER Via Cattaneo 102 • ELECTRONIC DREAMS Piazza Arno 1,2,3 PONTEDERA (PI) • DIMENSIONE PC Via Tosco R. Est S.MINIATO (PI) • DESIO E ROBE' Via Nugolaio 62 VISIGNANO (PI) • PISTOIA • NUOVA EGON Via E. Fermi 84B • PRATO • CDS Via Valentini 4 • SIENA • BIAGINI Via A. Sclavo 19 • BROGI Via Camollia 20/22 • CDS c/o Centro Comm.le "I GELSI" Via Di Casal Piano SINALUNGA (SI) • **UMBRIA** • PERUGIA • CDS SUPERSTORE Via Campo di Marte 3 • ETA BETA Via Della Pallotta 2 B/3 • INFOTEACH Via Martiri dei Lager 72/A • PLAY ONE Via Cicioni 2 • VOBIS Via Grandi 10 CITTA' DI CASTELLO (PG) • WARE Via Cairoli 1 CITTÀ' DI CASTELLO (PG) • ETA BETA Via Cairoli 56 FOLIGNO (PG) • ETA BETA Via Filosofi 79 SPOLETO (PG) • CIEM MINUTI Via Della Valtiera 5 PONTE S.GIOVANNI (PG) • TERNI • CDS Via G. Di Vittorio 27/29 • VIRTUAL GAME Via Ugo Dei Banderari 5 • UK GENERATION Galleria Del Corso 19 • VOBIS Via Della Stazione 35/A • **LAZIO** • ROMA • BIT SHOP Piazza Monteleone di Spoleto 6/7 • BYTELANDIA Via Bisagno 38 • COMPUTERS ROMA Via Delle Robinie 127 A/B – Via A. Baccarini 42/A • COMPUTER UNION Via Baldo Degli Ubaldi 221 – Via Casoria 20 • DFD INFORMATICA c/o Centro Comm.le "SAVING" Via Della Pisana 280 • DRAGON FEAR Viale Somalia 112 • ELETTROCAPITAL Via Tiburtina 545/E • ELETTROMANIA Via Tuscolana 1252 • EXABYTE 2000 Via Della Villa Di Lucina 76/78 – Via G. Manno 28/2H – Via B. Bordoni 27 – Via Garibaldi 44 – Via Dei Mille 3 • FANTASY VIDEOGAMES Via Elio Vittorini 41 • FANTASYLAND Via Casilina 565 – Viale Leonardo Da Vinci 279/283 • GENYTEC COMPUTER Via Oreste Regnoli 9 • GIANVY'S GAMES E MODELS Via Giulio Venticinque 26 • GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 GIOCO FOLLIA Via Parma 5/5a - Viale Gorizia 60 • LA CHIOCCIA GIOCATTOLI Viale Marconi 277 • L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C – Via Candia 56 • MACEDONIA GIOCA Via Leone IV, 43 • MARIO & CRASH Via Ostiense 142 • MDM Via Del Pianeta Terra 85/91 • MICROLINK Viale Tirreno 227 • M.ELECTRONIC c/o. Centro Comm.le "I GRANAI" • MULTIMEDIA STORE Corso Gramsci 26 • MUSICAL CHERUBINI Via Tiburtina 360 • ODIS Piazza Ponte Lungo 31 - Circonvallazione Ostiense 188 – c/o Centro Comm.le "GULLIVER" • PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111 • PULSAR Via Magna Grecia 71 • PUNTO INFORMATICO Via Ozanam 78/B • S.E.I. MULTIMEDIA Viale G. Marconi 30/32 • VOBIS Piazza Mancini 3/A • VOBIS Via Della Grande Muraglia 62 – c/o Centro Comm.le "LA ROMANINA" • VOBIS MAXISTORE Via Savoia 14 • VOBIS Via Emanuele Filiberto • VOBIS Via Baldo Degli Ubaldi 82 • VOBIS Via Dei Velieri 27 OSTIA LIDO (Roma) • C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE Viale Roma 81/83 CIAMPINO (Roma) • IF COMPUTERS Via Flaminia 50 RIGNANO FLAMINIO (Roma) • SPAZIO IN Via Roma 39 POMEZIA (Roma) • VOBIS Via Dei Velieri 27 OSTIA LIDO (Roma) • MICROLINK Viale Trieste 73 TIVOLI (Roma) • VOBIS Via Tiburtina 126/127 VILLALBA BAGNI DI TIVOLI (Roma) • CENTRO MUSICALE ARCOBALENO Viale Mazzini 12/14 VILLANOVA DI GUIDONIA (Roma) • LATINA • BINGO BONGO Corso Cavour 32 GAETA (LT) • RIETI • BIT STUDIO c/o Centro Comm.le "EMMEZETA" CITTA' DUCALE (RI) VITERBO • VOBIS Via Igino Garbini 82 • VPS Via Igino Garbini 78 • **ABRUZZO/MOLISE** • L'AQUILA • MEDIAGAME Via Garibaldi 41 • VIDEOCOMP Via Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ) • CHIETI • PDA COMMERCIALE Via L. Camarra 80/82 • CENSIT Corso Mazzini 146 VASTO (CH) • PESCARA • CM COMUNICATION Via Marconi 275 • VIDEO ABRUZZO Via Verrotti "ESPANSIONE DUE" Int. 34 MONTESILVANO (PE) • CAMPOBASSO • ECOM Via Albino 11/13 • INTER TRADE OFFICE FORNITURE Via S. Lorenzo 64 • **CAMPANIA** • NAPOLI • CD WORLD Viale Augusto 138 - Via Cilea 112 • COMPUTERMANIA Via Carelli 35 - Via S.Anna dei Lombardi 12 • EUROLAB Piazza Fuga 8 • MULTIMEDIA CENTER Via Virgilio 124 CASTELLAMMARE DI STABIA (NA) • TRONY CAMPANIA c/o "EUROMERCATO MUGNANO" Via P. Nenni 54 MUGNANO (NA) • DE GREGORIO & RUSSO Via Bagnulo 78/82 PAINO DI SORRENTO (NA) • INFORMATICA ESSE Via Libertà 258 PORTICI (NA) • VIDEOGIOCHI ESSE Via Libertà PORTICI (NA) • TECNOSHOP Via Roma 5/7 S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) • AVELLINO • LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45 • MULTIMEDIA STORE Via Guarini 23 • BENEVENTO • VIRTUALMANIA Via Cupa Ponticelli • CASERTA • CO.DOM. Via S.Carlo 8 • MOMI'S COMPUTER Via Ceccano 4 • NEW MEDIA Via A. De Gasperi 42/44 • SALERNO • NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65 • SUPER UNION SALERNO Via Caio Trebazio Testa • MEDIAMENTE Corso Vittorio Emanuele 169 NOCERA INFERIORE (SA) • START Corso Nazionale 251 SCAFATI (SA) • **PUGLIA** • BARI • HES Via Volta 6/F • WILLIAMS COMPUTER CENTER Viale Unita' D'Italia 74 • DI MATTEO ELETTRONICA Via Carlo Pisacane 11 BARLETTA (BA) • CR INFORMATICA Via Imbriani 76/A BISCEGLIE (BA) • PC PLANET Via Rossini 14 CORATO (BA) • BRINDISI • OLICOM Via Indipendenza 32 • LECCE • AMS COMPUTER RESEARCH Piazza Mazzini 50/8 • STRABILIA LECCE S.S. Lecce Brindisi KM. 1,9 SURBO (LE) • **CALABRIA** • CATANZARO • ELETTRVIDEO GRANDINETTI Via E. Buccarelli 7/11 • COSENZA • CONSOLE POINT Via Verdi Palazzo Gemelli RENDE (CS) • REGGIO CALABRIA • MEDIALAND Corso Vittorio Emanuele III, 29 • STARGAMES POINT Viale A.Moro 23 • **BASILICATA** • POTENZA • LA TECNICA ELIOGRAFICA c/o Centro Comm.le "GALASSIA" • MULTIMEDIA STORE Via Pretoria 256 • VOBIS Via Sanremo 42 • MATERA • VOBIS • **SICILIA** • PALERMO • ABACUS Via Delle Magnolie 19 • ABACUS 2 Via Sammartino 38 • ABACUS 3 Viale Delle Alpi 50 • ABACUS 5 Via Mariano Stabile 143 • BIANCO & BRUNO MIGLIORE Via Generale Di Maria 81 • DATACOMM MANAGEMENT Via Pirandello 1/G • DATAMAX Via G. Campolo 39 • DATAWORLD Via Principe Di Belmonte 92 • GRANDE MIGLIORE Viale R. Siciliana 4408 • IL CENTRO SERVIZI Via A. De Gasperi 185 • LIVORSI Viale R. Siciliana 1920 • MIGLIORE Viale R. Siciliana 4464 • AGRIGENTO • BUTTACCI SALVATORE Via XXV Aprile 31 • CALTANISSETTA • EXPERT Via S. D'Acquisto 22 A/F • MULTIMEDIA Corso Umberto, 23 • CATANIA • COMPUTER & CO. Via Principe Nicola 33/A • PC STORE Viale Ionio 129 • PRISMA COMPUTERS Via Canfora 89 A/B/C/D • C.H.S.F. Corso Savoia 187 ACIREALE (CT) • EUREKA GAMES Via Massimo D'Azeglio 55 GIARRE (CT) • PC WORLD Via Callipoli, 79 GIARRE (CT) • PDM SYSTEM Corso Del Popolo PATERNO' (CT) • KERNEL Via Adige 8 S.GREGORIO (CT) • ENNA • IDEA UFFICIO Corso Sicilia 3 • MESSINA • ELECTRONIC WORLD Via Dogali 21 • INFOMANIA Via Garibaldi 303 • KAPPA SYSTEM Via Maddalena 36/A • LUMIERE Via Nazionale 83/85 TORREGROTTA (ME) • RAGUSA • ABACUS 4 Via Santanna 160 • COMPUTER OFFICE Via R. Settimo 86 VITTORIA (RG) • HOME VIDEO Via Cacciatore Delle Alpi 171/A VITTORIA(RG) • SIRACUSA • COMPUTERIA Viale Scala Greca 177 • SC COMPUTER Via Roma 108 AUGUSTA (SR) • VIESSE COMPUTER SHOP Via Linneo 39/41 AVOLA (SR) • TRAPANI • GRANDE MIGLIORE Lungomare Dante Alighieri • ZULEIMA Viale Italia 22/24 ALCAMO (TP) • **SARDEGNA** • CAGLIARI • MEDIA UNO c/o "CITTA' MERCATO S.GILLA" Via S. Simone • OMNIA CART Via Roma 56 IGLESIAS (CA) • MEDIA DUE c/o Centro Comm.le "MARCONI" Via Dolianova 35 PIRRI (CA) • SOFTWARE UNIVERSE c/o Centro Comm.le "LE VELE" QUARTUCCIO (CA) • NUORO • NOVECENTO Via Manzoni 35 • OLIGAMMA V.le Sardegna 15 • ORISTANO • TARGET SOFTWARE Vico Solferino 5 • SASSARI • VIDEO GAMES Via Dei Mille 17 – c/o Centro Comm.le " CITTA MERCATO" • LA LIBRERIA DELL'ISOLA P.zza Umberto I° , 3 LA MADDALENA (SS) • IDEAL SYSTEM Via Mannu 25 TEMPIO PAUSANIA (SS)

TUTTA LA CATENA DI:
AUCHAN, BENNET, CARREFOUR, CITTA' MERCATO, CONTINENTE, EMMEZETA, EUROMERCATO, IL GIGANTE, IPER, IPERAL, IPERCOOP, PANORAMA, METRO, GLOBAL GAME POINT, PIANETA, RISPARMIONE, TOYS CENTER.

E INFINE:
RICORDI MEDIASTORES Torino, Milano, Mestre (VE), Bologna, Modena, Parma, Roma, Salerno, Catania.

COMPUTER UNION Torino, Orbassano (TO), Biella, Cuneo, Verbania, Milano, Cesano Boscone (MI), Brescia, Cremona, Como, Lecco, Mantova, Novara, Pavia, Sondrio, Varese, Voghera (PV), Padova, Verona, Vicenza, Conegliano (TV), Trieste, Savona, Bologna, Forli', Modena, Parma, Reggio Emilia, Ancona, Ascoli Piceno, Macerata, Pesaro, Firenze, Arezzo, Livorno, Lucca, Pisa, Pistoia, Roma, Rieti, L'Aquila, Campobasso, Potenza, Napoli, Caserta, Salerno, Benevento, Bari, Brindisi, Foggia, Lecce, Taranto, Catanzaro, Reggio Calabria, Agrigento, Messina, Siracusa, Cagliari, Sassari.

SUPER UNION Torino, Asti, Biella, Cuneo, Varese,Brescia, Milano, Cesano Boscone (MI), Padova, Udine, Genova, La Spezia, Bologna, Reggio Emilia, Rimini, Ancona, Firenze, Pescara, Roma, Salerno, Catania.

COMET Mantova, Bologna, Budrio (BO), Imola (BO), Ferrara, Mirandola (MO), ReggioEmilia, Ravenna, Faenza (RA), Rimini, Riccione (RN).

LIBRERIA MONDADORI Milano, Como, Genova, Roma.

MEDIA WORLD Torino, Grugliasco (TO), Cinisello Balsamo (MI), Rozzano (MI), Curno (BG), Orio Al Serio (BG), Brescia, Erbusco (BS), Cantù Loc. Mirabello (CO), Montebello d/Battaglia (PV), Gallarate (VA), Padova, S.Giovanni Lupatoto (VR), Olmi di S.Biagio di Callalta (TV), Casalecchio di Reno (BO), Modena, Savignano s/Rubicone (FO), Campi Bisenzio (FI), Pisa Loc. Cisanello (PI), Città S.Angelo (PE), Perugia Loc. Collestrada.

MONDADORI INFORMATICA CENTER Torino, Milano, Milano Multicenter, Brescia, Como, Padova, Bologna, Pisa, Ancona, Roma, Bari, Palermo.

OPEN SHOPPING Settimo Torinese (TO), Cesano Maderno (MI), Limena (PD), Genova, Bologna, Ancona, Roma, Casalnuovo (NA).

VIDEOTEQUE Alessandria, Cirie' (TO), Pavone Canavese (TO), Verbania (VB), Brugherio (MI), Melegnano, Rozzano (MI), Seriate (BG), Cantu' (CO), Olgiate Comasco (CO), Tavernola (CO), Pieve Fissiraga (LO), S.Martino (LO), Boccabusa (MN), Montebello B. (PV), Mortara (PV), Parona Lomellina (PV), Portogruaro (VE), Vicenza, Schio (VI), S.Biagio (TV), Tavagnacco (UD), Genova, Savona, Imola (BO), Macerata, Frosinone.

Games Master

Gli amanti del cinema d'azione avranno già riconosciuto i protagonisti del bellissimo gioco Alien vs Predator che mettiamo alla prova questo mese. Chi conosce poco questi personaggi avrà sicuramente modo di fare la loro spiacevole conoscenza...

Tutti i dettagli sul bellissimo sparatutto 3D Alien vs Predator all'interno!

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
Direttore editoriale
Mletta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Katiuscia Storino.

EDITORE
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 37,5%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni, Fausto Visconti
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
Parrini SpA, Roma

Games Master

IN QUESTO NUMERO...

SILENT HILL

ATMOSFERE DA INCUBO E IMMAGINI DI VIOLENZA CI FARANNO GELARE IL SANGUE!

pag 14

SYPHON FILTER

Gabe Logan... sei pronto a sconfiggere il terrorismo?

pag 20

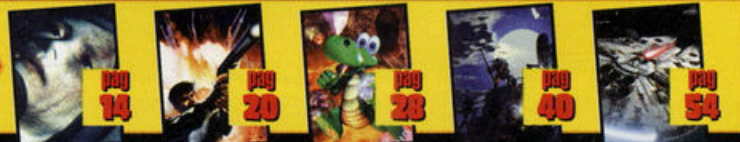
X-WING ALLIANCE

Prepariamoci a pilotare lo splendido Millennium Falcon!

pag 54

LE SCHEDE DEGLI EROI

HOUSE OF THE DEAD 2

Dreamcast **pag 25**

Facciamo a pezzi gli zombi nel migliore dei modi...

ALIENS VS PREDATOR

Armi potenti, combattimenti, alieni e predatori...

PC **pag 40**

BOMBERMAN

È il momento... sganciamo le bombe!

pag 33

WWF ATTITUDE

Per chi ha come passione il wrestling

pag 26

CROC 2

Il primo gioco di piattaforme per PlayStation si rinnova

pag 28

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

Dicono già che sarà un successo... cerchiamo di scoprirne qualcosa!

pag 34

IN BREVE...

Abbiamo fretta di sapere tutto? Ecco qua!

RUBRICHE

I pettegolezzi, le indiscrezioni, le ultime novità e le anticipazioni

GIOCHI STELLARI

Mentre l'attenzione del pubblico si concentra comprensibilmente sul prossimo film di George Lucas, LucasArts si è rivolta momentaneamente al mondo dei videogiochi, annunciando che ben DUE prodotti usciranno in contemporanea con la pellicola. Il primo sarà un titolo di avventura ispirato al film e sviluppato da Big Ape, mentre il secondo, a sorpresa, sarà un gioco di corse realizzato dalla stessa LucasArts. Entrambi i giochi sono in lizza per il titolo di 'gioco più atteso del 1999'.

Conflitti spaziali scatenati da APE: la Forza sembra essere decisamente dalla sua parte...

Questa è probabilmente la più importante licenza ufficiale che abbia mai benedetto un videogioco. I fortunati sviluppatori, o sfortunati a seconda dei punti di vista, che avranno la pesante responsabilità di soddisfare le aspettative del pubblico sono quelli di Big Ape. Hanno già realizzato Herc's Adventures e non sono quindi nuovi alle licenze ufficiali. Qui però si tratta di qualcosa di veramente speciale.

Dal momento che il gioco uscirà contemporaneamente al film, Big Ape si è attenuta scrupolosamente alla segretissima sceneggiatura di quest'ultimo. Tuttavia, come ha spiegato Dean Sharpe, responsabile del progetto The Phantom Menace: "...il gioco ricalca la trama con esattezza... ma potremmo anche doverci prendere qualche libertà per dare più scelte all'utente". In ogni caso, l'obiettivo fissato fin dal primo momento da Big Ape è di creare un gioco ricco, in grado di trasportare a casa nostra le scene d'azione del film. È attualmente in fase di sviluppo la versione per PC e vedremo anche una versione per PlayStation. Gli utenti di Nintendo 64, invece, dovranno accontentarsi del solo Podracer, il cui legame con il film è meno stretto. Sharpe ribadisce cosa gli appassionati troveranno nel gioco. "Il gioco è il film: andando a vedere il film saprete cosa attendervi dal gioco".

PC PlayStation

Ma quello non è Yoda?

Tutti i personaggi del film presenti nel gioco

Nel gioco potremo controllare uno fra quattro personaggi tratti dal film. Il personaggio dipenderà dalla fase della trama in cui ci troveremo in un determinato momento. Il passaggio da un personaggio all'altro avverrà automaticamente.
I volti noti di Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, il capitano Panaka e la regina Amidala appaiono nel gioco e ognuno di essi dispone dei consueti movimenti presenti in ogni gioco di azione e avventura: salto, corsa, arrampicarsi e posizione di sosta. Subito si presenta alla mente l'idea di una sorta di Tomb Raider intergalattico, ma Big Ape si affretta a scoraggiare il paragone. "Non direi che ci siano elementi che ricordino Tomb Raider. In realtà credo che non esista nulla di simile al nostro gioco".

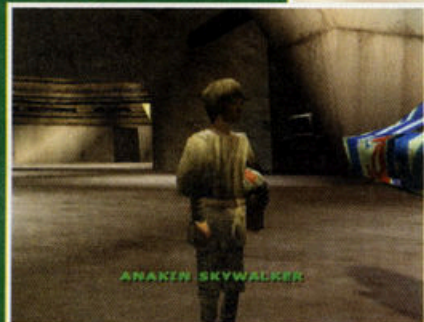
In corsa con Episode One

Prototipi ultraveloci sfrecciano sul pianeta Tatooine

George Lucas è un fanatico della velocità. La ricerca della velocità ha infatti costituito il tema di uno dei suoi primi film, American Graffiti, che ritraeva giovani sempre pronti a prendere parte a gare automobilistiche. Non sorprende, quindi, che l'idea della velocità sia alla base di Podracer, il secondo gioco ispirato al film. Nella pellicola, il giovane Anakin gareggia sul pianeta Tatooine a bordo di un Podracer, una sorta di cocchio trainato da due possenti motori che sfreccia a qualche decina di centimetri dal suolo. Nel gioco affronteremo altri 22 piloti di Podracer fra i quali Sebulba, l'acerrimo rivale di Anakin. Le gare avranno luogo su Tatooine e su numerosi altri pianeti, non necessariamente presenti anche nella versione cinematografica. Il gioco uscirà in maggio in versione per PC e per Nintendo 64. Gli utenti di PlayStation, purtroppo, dovranno attendere l'autunno.

▲ Come la classica biga di Ben Hur, solo che è nello spazio e senza cavalli.

▲ Non è adatto proprio a tutti i terreni, ma passa agevolmente sotto le formazioni di roccia.

ANAKIN SKYWALKER

▲ Molti pianeti sono stati creati ex novo ma altri hanno un'aria familiare.

► Se qualcuno dovesse mettersi sulla nostra strada, saprà cosa aspettarsi...

Roba da Obi-Wan

L'aspetto più allettante di The Phantom Menace consiste nella possibilità di sperimentare una quantità di autentica magia Jedi. Per la maggior parte del gioco controlleremo Qui-Gon Jinn od Obi-Wan Kenobi: saranno loro, infatti, a fare la parte dei leoni nel combattimento.
Dispongono entrambi di circa 20 diversi attacchi, per lo più basati sull'utilizzo delle loro fedeli spade luminose. Ricordiamo però che possono contare anche sulla Forza. Potremo così sfruttare il vecchio trucco mentale dei Jedi, il super-salto e l'impulso della Forza, mostrato da Obi-Wan nel recente trailer del film. Già, ma se ci trovassimo di fronte qualche avversario armato di blaster? Nessun problema: i Jedi possono bloccare quest'arma con le loro sciabole. A quanto sembra, l'azione sarà caratterizzata da semplicità ed efficacia, oltre che da effetti visivi eccezionali.

Una collezione tutta da ammirare...

Ragazzi, chi si è entusiasmato a giocare con Tomb Raider perché affascinato dalla aggressiva bellezza di Lara Croft si tenga pronto. A fare da madrina alla nuova serie Collezione CD-ROM D'Autore di C.T.O. c'è infatti la bellissima Natasha Stefanenko, ingegnere russo molto noto nel nostro paese per le sue frequenti apparizioni in TV. La collana è bella da vedere (la foto non mente...) ma anche da giocare. Fra i titoli disponibili a 49.900 lire troviamo infatti NBA Live 98, Motoracer, Monkey Island 3 e Dungeon Keeper.

Torna il mito!

Nuove macchine! Sony torna alla carica con Gran Turismo 2

È ormai arrivata l'estate. Potremo così andarcene a spasso, goderci il profumo dei fiori, parlare con gli animali e meravigliarci di fronte alle bellezze della natura.

Poi i giorni cominceranno ad accorciarsi e l'arrivo dell'autunno ci costringerà a cercare riparo al chiuso delle nostre case. La fine dell'estate, tuttavia, verrà attesa con trepidazione dai numerosi individui che non vedono l'ora di guidare una Nissan Primera lungo un circuito di prova.

Proprio così: il caro vecchio Gran Turismo si è dato un gran daffare e ha preparato una serie di prelibatezze a quattro ruote per la nostra delizia. Prepariamoci a trascorrere le sere autunnali davanti al televisore. Come è già stato anticipato da Games Master, Gran Turismo 2 si prepara a servirci delizie

▲ La macchina ideale per il fanatico dei motori. Spettacolare!

automobilistiche a piene mani: quattrocento macchine di 20 case diverse e 20 piste sulle quali sfrecciare.

Come si può vedere da queste nuove immagini è stato mantenuto intatto il realismo fotografico ma gli sviluppatori contano di spingere fino al limite le capacità della PlayStation per garantire un'azione di gioco ancora più perfetta.

Anche la PocketStation avrà un ruolo importante in questa nuova versione. Potremo personalizzare il nostro veicolo comodamente nel palmo di una mano. Non vediamo l'ora di provare questo gioco, perciò occhio a queste pagine: presto troveremo le ultimissime su Gran Turismo 2.

NUOVE IMMAGINI

Ronaldo in tasca

Anche il calcio si prepara a diventare tascabile! Codemasters entra nel nostro taschino!

NUOVE IMMAGINI

PocketStation! Tutti la vogliono. La domanda è: perché?

Fortunatamente, il recente annuncio fatto da Codemasters dovrebbe rendere tutto più chiaro. La casa ha infatti reso noto il progetto di un gioco manageriale di calco espressamente concepito per la PlayStation che dovrebbe trarre il meglio dal nuovo dispositivo tascabile. La PocketStation consentirà ai giocatori di proseguire i loro incontri anche dopo aver lasciato la comodità delle proprie case. Inoltre, per mezzo del sistema a collegamento multiplo a raggi infrarossi, potremo mettere in campo la nostra abilità e la forza della nostra squadra contro quelle dei nostri amici. Questo elemento esclusivo dovrebbe garantire un vantaggio sostanziale a Codemasters nell'ambito dell'affollato mercato delle simulazioni calcistiche. Questo sarà infatti il primo gioco sviluppato in Europa a supportare l'utilizzo della PocketStation. Le analisi di mercato hanno rivelato che il pubblico attende con impazienza titoli per la PocketStation, perciò dovrebbe trattarsi soltanto del primo di una lunga serie di progetti analoghi.

Sony e le scimmie

La PlayStation sfida Mario! Il primo gioco solo per Dual Shock! Azione platform in 3D!

Riuscire a riprodurre sulla PlayStation gli splendidi mondi tridimensionali di Super Mario 64 è diventato un chiodo fisso per molti sviluppatori: molti ci hanno provato ma nessuno finora ce l'ha fatta.

Croc, Gex, Pandemonium, Spyro, Wild 9 e Crash Bandicoot hanno tentato uno dopo l'altro, mancando tuttavia di gran lunga il bersaglio del Nintendo 64.

Ora però Sony dispone di un nuovo asso nella manica, che spera sarà in grado di fare centro: Ape Escape. La trama comprende scimmie che viaggiano nel tempo e assistenti di uno scienziato che dovranno servirsi di una macchina del tempo per impedire loro di modificare il corso della storia. Il gioco prevede l'utilizzo del pad Dual Shock: uno dei due pad analogici servirà per controllare il nostro personaggio, l'altro per gli oggetti e vari altri gingilli. Se non ne abbiamo ancora acquistato uno, perciò, ora non avremo più scuse per non farlo. Ape Escape si sviluppa attraverso 17 livelli di pura azione platform a tre dimensioni e tanto i novellini quanto i veterani si troveranno a proprio agio con il sistema di comando.

Sony non ha ancora reso nota la data di uscita di questo nuovo mito.

▲ Giù, con un bel tuffo!

ANTEPRIME

Tutti i videogiochi più caldi in anteprima per i lettori di Games Master

PlayStation

IN USCITA A GIUGNO

▼ SVILUPPATORE
KCET
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

SILENT HILL

Questo mese la più agghiacciante e spettrale esperienza per la PlayStation dell'anno si prepara a strisciare verso di noi, immersi nel sonno, accarezzando i nostri volti con le sue mani viscide...

L'unica cosa di cui si deve avere paura è la paura stessa. Oltre a Silent Hill, naturalmente. Qui si parla di atmosfere estreme, che non hanno nulla a che vedere con il normale orrore virtuale.

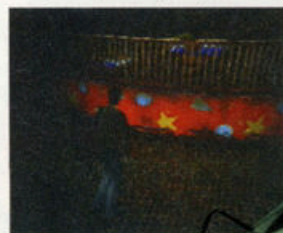
Fino a oggi i videogiochi dell'orrore sono spesso stati caratterizzati da uno stile abbastanza pacchiano, basandosi essenzialmente su immagini spaventose. Silent Hill è diverso. Qui la paura fa perno su ciò che il giocatore non può vedere. Il gioco sfrutta appieno un elemento purtroppo assente in molti titoli in circolazione, ovvero le sottigliezze. Ciò appare con la massima evidenza durante il lugubre filmato introduttivo, in cui la telecamera si sposta con eleganza da un personaggio all'altro, introducendo una sensazione di ambiguità che confonde il giocatore e avvincendolo nello stesso tempo. La colonna sonora è opportunamente ridotta al minimo, così come il colore delle immagini, i cui toni smorti di grigio e blu contribuiscono a creare un'atmosfera di sogno e impalpabile. Nel corso dell'azione vera e propria il gioco sfrutta con intelligenza le classiche trovate del cinema dell'orrore, oltre a fare leva sulle tipiche paure dell'infanzia per rendere ancor più tesa l'atmosfera. Ci troveremo completamente soli, mentre i nostri cari svaniranno nella nebbia, scopriremo indizi scritti con il pastello a cera, sentiremo bambini singhiozzare nel buio della scuola. Ciò che sorprende è che ogni singolo ostacolo e ogni difficoltà sono espressamente volute e non vanno considerati come difetti del gioco. Silent Hill ci chiama per nome, ci colpisce e si dà alla fuga. Questo gioco penetrerà nella nostra pelle e si insinuerà nel nostro cervello fino a condurci nel suo mondo oscuro. Il messaggio che appare all'inizio, informandoci che 'in questo gioco appaiono immagini violente e impressionanti', dice veramente tutto. Siamo avvisati, dunque...

Riposiamoci al Sanford!

Quando non ne potremo più di combattere contro bambini scuoiati e bestiacce alate, godiamoci una pausa al Sanford. È una specie di parco giochi, solo un po' inquietante.

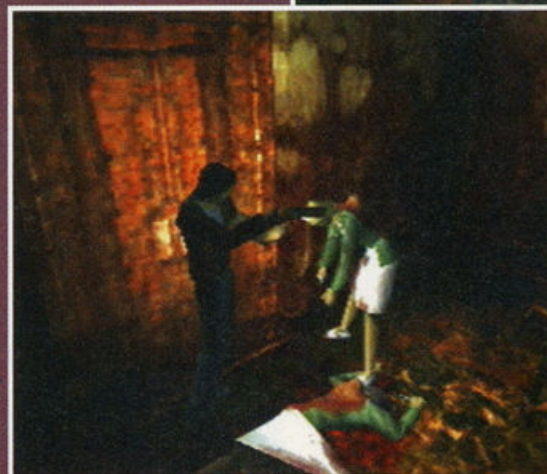
▲ Allora, ragazzi, ci si fa una partitina a biliardo?

▲ Un teschio di mucca garantisce sempre un servizio di prima qualità...

▲ Una doccia! Ci fa subito venire in mente Psycho

▲ Le giostre sono sempre dei luoghi spaventosi.

Non guardiamoci alle spalle...

I bambini ci pugnalano le caviglie, mostri simili a scimmie ci molestano e le "cose" che svolazzano in giro non si limiteranno a fare i propri bisogni sulle nostre teste. Cerchiamo di sottrarci alla violenza, ma quelli continuano e continuano...

► Come un coniglio abbagliato dai fari di un'auto, continua ad avanzare...

▲ Dovremo difenderci da queste battagliere infermiere. Si direbbe che i lunghi orari di lavoro e i bassi salari abbiano finito per farle impazzire.

▲ Diventano sempre peggio. Quei dannati mostriciattoli sono anche capaci di arrampicarsi!

LA GENTE È STRANA...

Il re-lucertola è tornato e questa volta ha una bocca davvero grossa. Avanti, giochiamo un po' a hockey con le sue tonsille... a colpi di fucile.

▲ Sediamoci intorno al mutante: ci racconterà una bella favola.

▲ "Non per essere scortese, ma... hai mangiato dell'aglio?".

A CACCIA DI SANGUE

Come sfuggire a quei maledetti mettendoci in salvo? Facile. Sono abbastanza inoffensivi: poverini, vogliono solo un po' di sangue...

OH, GRAZIE INFERMIERA...

Ecco la dolce Lisa, pronta a medicare le nostre ferite. La troveremo sempre accanto a noi quando ci risveglieremo dai nostri frequenti blackout. Dice che non è successo nulla... ma allora perché siamo così conciati?

▲ Quella che può sembrare all'inizio una ferita superficiale può aggravarsi se non viene curata. Lisa però sembra soddisfatta.

▲ Mmmm... quanto ketchup. Lisa era un po' troppo impaziente di aggiungere un po' di sapore al suo spuntino.

▲ Sembra che anche questa situazione sia destinata a sfociare in un conflitto...

Ci mancava la larva!

Ecco un tipo simpatico: una grossa larva. Malgrado la sua gioventù, saremo ancora una volta costretti a ricorrere alla violenza. La larva ci fa una pernacchia e scompare nel sottosuolo: dev'essersi spaventata.

▲ Alla faccia, che movimenti! Sembra un campionato di brekdance!

▼ Dopo qualche fucilata, eccoci di fronte a quello che sembra l'antipasto. Non osiamo immaginare la portata principale...

E SE USASSIMO LA NAFTALINA?

Credevamo che la vecchia larva si fosse tolta di torno? Niente affatto: si è trasformata in una bella tarma. La cogliamo di sorpresa, intenta a divorare un maglione. Avanti, scendiamo in campo in difesa dei tessuti!

▲ È in momenti come questi che avremmo bisogno di un gigantesco parabrezza o di qualche pallina di naftalina.

PRIME IMPRESSIONI

Spettrale e viscido come la scia di una lumaca...

Il primo aspetto di Silent Hill che colpisce il giocatore è il modo in cui riesce a costruire l'atmosfera. Il nostro primo compito sarà di seguire Cheryl in

un vicolo attraverso la nebbia. Mentre camminiamo in tempo reale, la telecamera si sposta e oscilla nel più classico stile cinematografico. L'effetto è garantito... Fin dal principio l'azione del gioco si svolge nel buio quasi completo o nella nebbia più fitta. Oltre ad aver probabilmente facilitato ai programmatori il lavoro di sviluppo, questo elemento contribuisce a rendere l'esperienza del giocatore ancora più inquietante. Dopo aver trascorso qualche ora nell'oscura dimensione alternativa di Silent Hill, ci sentiremo davvero rivivere quando il sole

riapparirà rendendo tutto meno minaccioso. È facile prendere confidenza con il sistema di gioco e con un po' di esercizio l'eliminazione dei cattivi non presenterà eccessive difficoltà. Tutto, però, è costruito in modo da sconvolgerci e confonderci. I nostri compiti potranno perciò a volte risultare difficili da portare a termine, ma ci daranno comunque grandi soddisfazioni.

il pagellino

+ È terrificante. Splendido da vedere. Sanguinario. Violento. Impegnativo.

− È un gioco molto oscuro e complesso che potrebbe non piacere a tutti.

quando uscirà?

È arrivato. Non gli resta che fare la sua comparsa nei negozi... o sotto il nostro letto. Un lancio perfetto per l'estate.

Sono mesi che stiamo addosso a Silent Hill, perciò avremo presto in mano altre notizie. Seguirà una prova completa del gioco.

LUOGHI ALTERNATIVI!

Procedendo attraverso il gioco scopriremo che ogni settore presenta due dimensioni. Una rappresenta la normalità, mentre quella 'alternativa' è decisamente più oscura e avrebbe bisogno di una ripulita. Nel corso del gioco passeremo più volte da una dimensione all'altra, mentre la trama si farà sempre più oscura fino a precipitarci nelle tenebre più assolute.

LA CITTÀ

Benvenuti a Silent Hill. Scopriremo che si tratta di una cittadina tranquilla ma piena di vita notturna. La prima zona che attraverseremo sarà un parco di divertimenti invernale, mentre quella successiva sarà un posticino decisamente più lugubre e meno adatto agli sport sulla neve...

LA SCUOLA

Oltrepassato il campanile, la tetra scuola si trasforma in un luogo da incubo. Una volta eliminati tutti i cattivi, però, ha più l'aspetto da scuola privata.

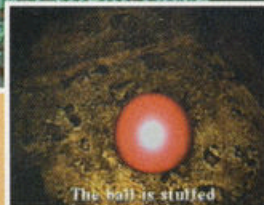
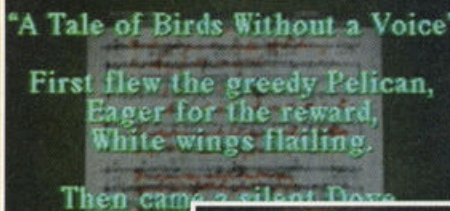
L'OSPEDALE

L'ospedale comincia male, prosegue peggio e finisce in un vero disastro. I dottori cercheranno di praticare su di noi un'autopsia completa con i loro bisturi, senza preoccuparsi nemmeno di rivolgersi alle infermiere per un'anestesia. Unica nota positiva: la lista d'attesa è molto breve e il personale non vede l'ora di occuparsi di noi. Quanto all'igiene... beh, siamo proprio messi male.

Non ci si capisce nulla!

Gli enigmi sono molto, molto difficili. Ripetiamo: molto, molto difficili. Assicuriamoci di utilizzare tutto ciò che ci circonda e di ricorrere al buonsenso. Gran parte degli enigmi richiede la collocazione di alcuni oggetti nel giusto ordine. Saremo comunque in possesso di tutte le informazioni di cui avremo bisogno.

► Mani screpolate? Usiamo un po' di vaselina.

► Ecco pronte le parole per una nuova canzone. Sono così profonde...

▲ Per poter proseguire dovremo collocare ogni tavoletta al posto giusto. Così potrebbe andare...

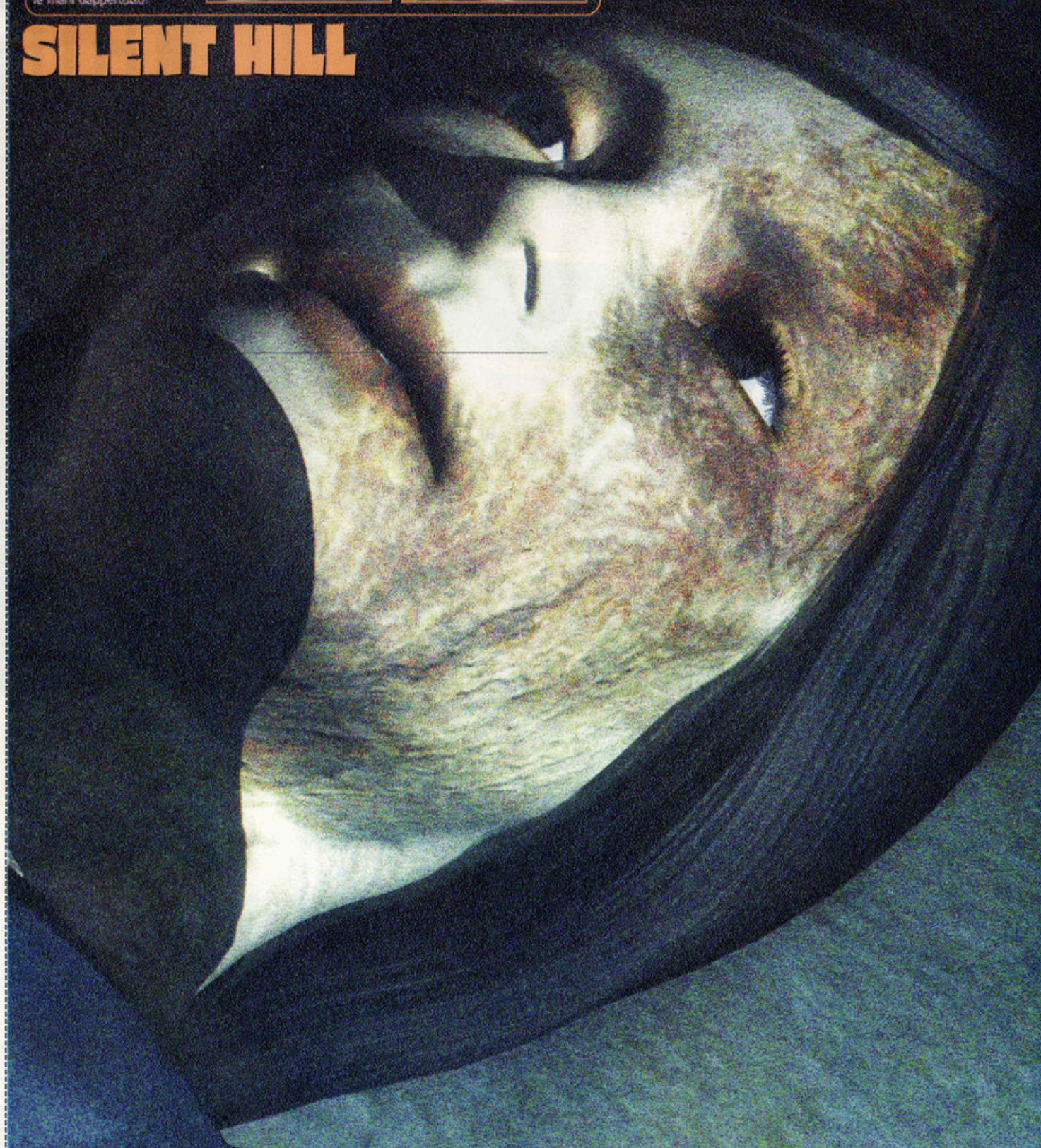
▲ Qualcuno ha avuto l'idea di sparare al pianista.

PRONTI PER IL PRIMO PIANO?

Avanti, ragazzi... sotto con la telecamera!

GAME OVER, AMICO MIO...

Mai fidarsi di qualcosa di così bianco, specie se ha pure le ali. Comunque, basterà qualche semplice fucilata ben piazzata per abbattere quella specie di cimice troppo cresciuta.

Games Master
GUARDA LÌ!
Dobbiamo rivoltare ogni pietra. Teniamo occhi e orecchi ben aperti. Per fortuna le trappole sono relativamente poco numerose, perciò mettiamo le mani dappertutto!
was hidden in the dog house. Take it?
SILENT HILL

battaglie coraggio ten
insegui affonda tesori
nquista battaglie cora

fallo pe

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD-Rom, da quest' anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.

Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: sales.it@microids.com

NEW MEDIA

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel. 0543.720350 Fax. 0543.720367
E-mail: newmedia@mbox.queen.it

npeste assalti fortezze
saccheggia imperi co
ggio tempeste assalti

r gioco.

ANTEPRIMA

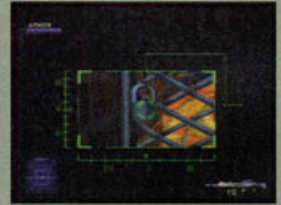
SYPHON FILTER

Riusciremo a salvare la capitale degli Stati Uniti e i suoi abitanti dal disastro chimico?

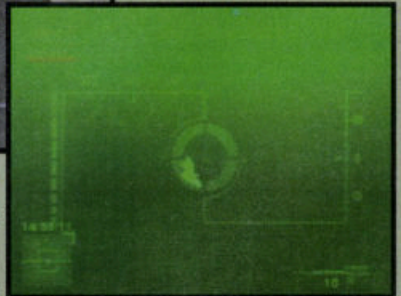
Erich Rhoemer, terrorista intraprendente, si è procurato qualche bella arma chimica. Da vero ragazzaccio, Erich ha piazzato i suoi giocattoli per tutta la città di Washington.

Milioni di cittadini americani abbandonati a una mortale agonia chimica? La prospettiva è funesta: starà a noi, nei panni di Gabe Logan, il miglior elemento dell'Agenzia, cercare di porvi rimedio. Questo sparatutto in terza persona presenta molte influenze: in soldoni, ricorda parecchio molti altri giochi in circolazione. Un po' di Metal Gear Solid, un pizzico di Duke Nukem, una spruzzata di Tomb Raider... In ogni caso, la forza di Syphon Filter risiede proprio nella sua natura ibrida e nel modo in cui riesce a combinare tra loro numerosi elementi tradizionali. Lanciato sulla scia di Metal Gear Solid, questo gioco è destinato a risentire negativamente del confronto con il suo rivale. A dire il vero, tuttavia, sarebbe un peccato liquidare sbrigativamente un gioco in grado di offrire un divertimento di prim'ordine, anche se entro limiti ben precisi. Grazie a un'azione frenetica combinata con una trama complessa e molti notevoli dettagli, questo gioco si preannuncia pane per i denti di chi ha giudicato Metal Gear Solid troppo scarso d'azione.

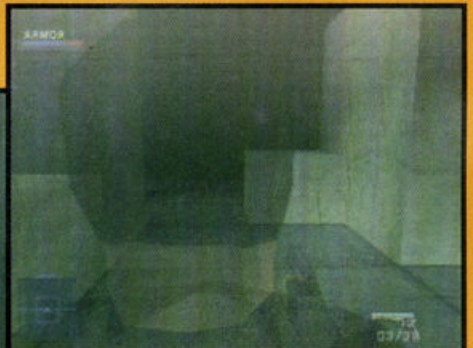
EQUIPAGGIATI AL MEGLIO!

Non resteremo certo a corto di giocattoli con cui gingillarci. Gabe entra in azione con un equipaggiamento completo e lungo la strada potremo raccogliere e maneggiare una quantità enorme di armi e oggetti vari.

▲ Il fucile di precisione ci sarà di grande aiuto.

▲ Non si può dire M-16 senza mugolare di piacere...

◄ Gabe illumina tutte le stanze in cui mette piede.

▲ Sì, meglio correre.

NON SOPPORTO LA PIOGGIA!

Gabe è talmente coraggioso da rischiare anche un maledetto raffreddore, uscendo all'aperto senza il suo impermeabilino da combattimento.

◄ Lezione numero uno: in combattimento è vitale mantenere sempre la testa sulle spalle.

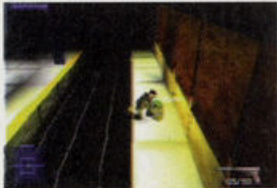
► Una statua di Gabe... o qualcun altro?

La morte è in agguato...

Non tutti saranno felici di vederci, perciò teniamo gli occhi ben aperti: quasi tutto ciò che abbiamo intorno rappresenta un pericolo. Non è questione di paranoia: il fatto è che tutti ci odiano...

▲ Mettiamo via il fucile e andiamocene. Tutto a posto...

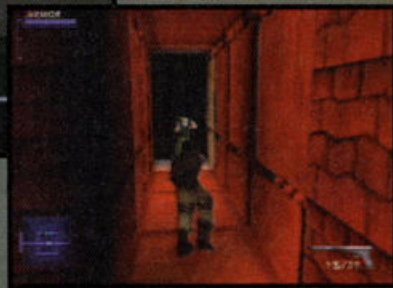
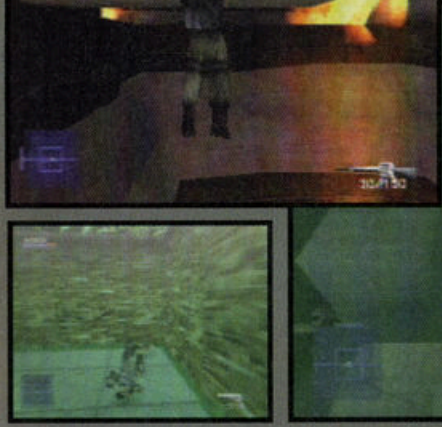
▲ Ok, anche in questa zona è tutto a posto. Possiamo rilassarci...

▲ Vogliamo dargli una monetina? O forse un po' d'acqua?

▲ Queste sono bombe. Meritano il nostro rispetto, perciò evitiamo di sparare contro di loro.

SALTA COME UN GRILLO!

Gabe si muove alla grande e sarà felice di sfoggiare tutte le sue mosse più spettacolari. Saremo quindi in grado di tirarci fuori dalle situazioni più insidiose, per esempio quando il tunnel della metropolitana crollerà intrappolandoci fra le macerie. Queste circostanze rappresenteranno anche un gradevole diversivo rispetto alla violenza più brutale... per chi ne voglia uno.

▲ Forse rovinerà i suoi pantaloni, ma quest'uomo non si lascia fermare da niente. Scopriamo le stanze segrete e arraffiamo qualche gustoso bonus.

▲ È sempre in movimento. Un tipo pieno di energia, si direbbe.

▲ Questa è la modalità Stealth, detta anche 'In punta di piedi'. Sarà, ma a vederlo sembra che abbia appena ricevuto un calcio nel posto sbagliato...

▲ Gabe si diletta anche di breakdance.

▲ Se l'ascensore è rotto, dovremo usare un po' di iniziativa.

PRIME IMPRESSIONI

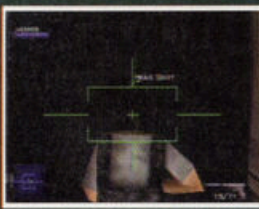
Divertimento a mano armata in stile Solid Snake...

Diciamolo chiaramente: questo gioco ha un approccio semplicissimo e ci farà sentire dei tiratori scelti nel giro di pochi secondi. L'intero stile di gioco ha un che di confortevole e di familiare.
Gli obiettivi della missione cambiano continuamente mentre procediamo tra i livelli. Ciò

contribuisce a tenere alta la nostra attenzione e a dare un tocco di varietà al nostro cammino attraverso i livelli, che è nel complesso abbastanza lineare.
Ciò che più di ogni altra cosa induce a confrontare il gioco con il pezzo forte di Konami è il fatto che tra le varie mosse di Gabe sia stata inserita anche la capacità di muoversi di nascosto.
Sebbene questa capacità giochi un ruolo essenziale fra le tattiche di Snake, per Gabe risulta abbastanza

inutile, dal momento che è molto più pratico e divertente lanciarsi all'attacco di un cattivo e piantargli una pallottola in corpo a distanza ravvicinata. In ogni caso, la possibilità di scegliere tra il puntamento automatico e quello manuale ci permetterà di personalizzare stile e ritmo del gioco. Potremo così correre e sparare allegramente o appostarci in attesa di poter colpire l'avversario alla testa.

UN PO' DI STILE!

Certo, possiamo anche tenerci a distanza e fulminarli con una fucilata in pieno volto, ma sarà più divertente utilizzare un po' di creatività per aggiungere un tocco di finezza in più. Avanti, esprimiamoci!

◄ Se ci riusciamo, prendiamoli alle spalle. Non avranno modo di difendersi.

► Addio, caro!

◄ Un vero tocco di classe. Ammiriamo le loro facce!

► Ottimo ed efficace.

il pagellino

Fluido, scattante e straordinariamente divertente. Azione senza tregua.

Ha un'aria troppo familiare per lasciarci a bocca aperta.

quando uscirà?

Il demo ha un aspetto fantastico e va che è un piacere: prepariamoci a vederlo in circolazione molto presto!

L'uscita del gioco è fissata per giugno: un articolo completo sul gioco su queste pagine è garantito.

GamesMaster

ORA SPARIAMO A...

Rimandiamo le domande a più tardi. Se si muove, spariamogli.
Se continua a muoversi, spariamogli finché smette di farlo. Più semplice di così...

SYPHON FILTER

Global Game Italy - via Savona,43 - tel. 02/48950128 - 20144 Milano

Cara Signora Rossi,

è con mia profonda simpatia che le scrivo questa lettera per informarla che suo figlio, Roberto, durante un'azione di guerriglia è stato fuso con una unità dell'esercito marrone.

Ciò che rimane di Roberto lo può trovare nella busta allegata. Ho pensato che le sarebbe stato gradito riceverlo. Se altri pezzi venissero ritrovati, ve li invieremo immediatamente.

Dovrebbe essere orgogliosa di sapere che Roberto ha combattuto coraggiosamente fino alla fine. Come testimonianza dell'eroismo di suo figlio troverà una foto con Roberto in azione.

Molte persone ritengono che qui sia una specie di gioco ma per noi, ogni giorno è una battaglia per la sopravvivenza... Adesso Roberto lo ha capito

Con lei in ogni attimo di dolore.

Sarge

www.armymen.com

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

goaction.it

HOUSE OF THE DEAD 2

I morti viventi servono a poco: vanno bene solo per essere fatti in mille pezzi! Per provare questa tesi, ecco dal Giappone l'ultima realizzazione per il Dreamcast...

Basta un'occhiata a queste immagini. Eh sì, The House of the Dead 2 è ciò che più si avvicina alla perfezione per quel che riguarda le conversioni di un gioco da sala giochi su console.

Come ci aspettavamo, non ci sono moltissime differenze rispetto all'originale: il succo del gioco sta nel fare a brandelli i poveri zombie. Ci dovrebbe anche essere una trama relativa a un folle di nome Goldman, ma non abbiamo bisogno di alcuna scusa per ammazzare i non-morti. Possiamo seguire vari percorsi nel corso del gioco: il nostro personaggio segue un cammino diverso a seconda della nostra abilità di tiro. Veniamo premiati con delle vite extra se salviamo un certo numero di civili, mentre se spariamo alle casse e alle botti sparse lungo i livelli ci vengono dati dei power-up. Il titolo è bellissimo dal punto di vista grafico ed è difficile notare la differenza tra la versione casalinga e quella da sala giochi. Questo potrebbe essere, ironicamente, il punto debole di The House of the Dead 2. La versione da sala giochi era perfetta, dato che non ci giocavamo per più di 15 minuti per volta. La mancanza di varietà nella giocabilità in un gioco per console significa però che il titolo è fantastico all'inizio ma poi diventa piatto e ripetitivo. Infine, c'è una cosa che ancora non abbiamo capito a proposito dell'eliminazione degli zombie: è possibile uccidere un essere già morto?

I NEMICI DI FINE LIVELLO!

Quando affrontiamo un nemico di fine livello compare un libro che ci mostra i suoi punti deboli.

▲ Occhio alle tante teste di questa bestia che ricorda la mitica Idra.

▲ Questo cattivone svolazzante è davvero difficile da colpire.

▲ I tipi con le seghe elettriche ci arrivano addosso da tutte le parti.

il pagellino

Una trasposizione praticamente senza difetti di uno stupendo gioco da sala giochi.

La sua longevità è molto limitata a causa dallo stile di gioco un po' troppo ripetitivo.

quando uscirà?

Il gioco è in uscita adesso in Giappone e dovrebbe essere lanciato qui da noi con il Dreamcast in settembre.

Per ulteriori notizie su The House of the Dead 2 basta comprare i prossimi numeri di Games Master.

ALCUNI CONSIGLI... ESPLOSIVI!

Ci vogliono tre o quattro colpi al corpo per trasformare gli zombie in una poltiglia verde. Un colpo preciso in testa è molto più efficace (con dei risultati spesso più truculenti e spettacolari).

▲ Gli zombie fanno del loro meglio per tenere la testa sulle spalle!

◀ Ecco il modo peggiore per affrontare un brutto mal di testa.

▶ Dobbiamo mirare con precisione per mettere a segno un colpo diretto alla testa.

▲ Ti tiriamo giù, fosse l'ultima cosa che facciamo...

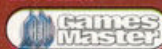
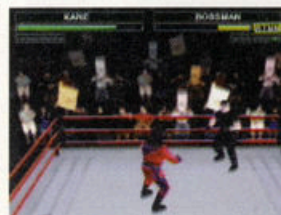
◀ Le droghe per espandere le percezioni sensoriali possono essere molto pericolose.

Si spara!

In Giappone la confezione del gioco contiene una pistola, per essere subito pronti a far fuori un po' di non-morti. Non ha esattamente l'aria di distruzione ma è facile da usare, anche se un po' leggera. Ha una porta di collegamento per il pulsante direzionali sul retro, sopra la quale si trova la porta per il VMS.

ANTEPRIMA

IN USCITA A GIUGNO

▼ SVILUPPATORE
IGUANA
▼ EDITORE
ACCLAIM
▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION, GAME BOY COLOR

WWF ATTITUDE

Tute rigonfie, tessuti che frusciano, l'odore del trucco sui volti...sembra una sera a teatro. Non è così, invece. Si tratta di WWF Attitude, e qui non si recita!

Il wrestling ha fatto molta strada dai tempi di Hulk Hogan e Randy Savage, quando era fin troppo facile capire come sarebbero andati a finire gli incontri.
Oggi armi, sangue, violenza organizzata e lanciafiamme sono all'ordine del giorno e grazie alle menti contorte degli organizzatori della World Wrestling Federation (WWF) adesso gli incontri sono più imprevedibili di una lotteria. WWF Attitude sfrutta la scia del successo di WWF Warzone e promette di ampliare i confini dei giochi basati sul wrestling. La grafica è stata impreziosita ulteriormente, tanto che adesso possiamo notare le espressioni del viso delle persone. Le mosse sono state create con la tecnica del motion-capture, prendendole direttamente dai veri lottatori invece che da qualche attore, come è successo in altri giochi di wrestling. Tutti i personaggi hanno le loro mosse caratteristiche e ogni incontro è commentato da uno degli speaker ufficiali della WWF, col risultato che sembra di assistere a un vero e proprio incontro trasmesso in televisione. Molta gente continua a pensare che il wrestling professionistico sia una cosa un po' triste, ma probabilmente è perché non lo hanno mai guardato. Non a caso è uno degli sport più seguiti sulle TV via cavo negli Stati Uniti. WWF Attitude cambierà senz'altro questa opinione, dato che sembra in grado di convertire anche i fan più scatenati dei picchiaduro alla causa del wrestling.
Daremo un'occhiata più approfondita al gioco nel prossimo numero. Fino ad allora guardiamo queste foto e sogniamo...

DIAMOCELA A GAMBE!

Il livello dei dettagli della grafica è altissimo, persino nelle espressioni del volto dei lottatori quando ci avviciniamo. L'unico problema è che sono tutti davvero brutti!

▲ The Rock alza un sopracciglio e ce le dà di santa ragione se ci avviciniamo troppo.

▲ Il ghigno di Goldust dovrebbe bastare per tenerci alla larga e le frasi minacciose che ci urla contro ci faranno scappare a gambe levate.

► Un altro bel personaggio. Il "becchino" è davvero spaventoso...

NELL'ANGOLO ROSSO...!

BRADSHAW
Fa parte degli Accolytes, i primi ad aggiungersi al gruppo di lottatori degli Undertaker's Ministry of Darkness.

EDGE
Compie dei salti impressionanti. Da poco ha lasciato l'Undertaker's Ministry of Darkness.

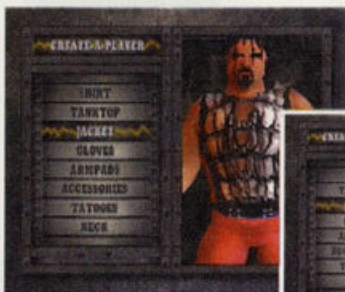
THE GODFATHER
La trovata è quella di unire una perfetta macchina da combattimento e un sacerdote voodoo. Un bel delinquente.

KEN SHAMROCK
In America, la rete televisiva ABC lo chiama "l'uomo più pericoloso del mondo". Chissà perché.

THE UNDERTAKER
Ha dato vita agli incontri più cruenti contro Mankind.

FAROOQ
Diciamo solo che la sua tutina non è fra le più serie che si siano mai viste...

LA NOSTRA CREATURA!

Se ci è capitato di assistere a un incontro di wrestling, magari ci è venuta voglia di provarci anche noi. A meno di passare metà della nostra vita in palestra e imparare a dire assurdità a tutto spiano, le possibilità che abbiamo di calcare il ring del Madison Square Garden sono molto poche. C'è però la modalità di creazione del personaggio che ci permette di dare vita al lottatore dei nostri sogni e poterlo quindi scatenare in combattimento. Possiamo assegnargli anche una serie di mosse personalizzate.

Cosa indosseremo? Non vorremo affrontare queste superstar del wrestling col maglioncino che ci ha fatto la nonna?

Bei calzoncini. Così però siamo decisamente in sovrappeso.

NUOVO E MIGLIORATO!

Tra le novità di WWF Attitude ci sono ben 20 diverse modalità di gioco, tra cui gli incontri tre contro tre e tutti contro tutti e nuove opzioni per i combattimenti: due atterramenti su tre, primo sangue, violenza totale, incontri all'interno di una gabbia di ferro o con le armi... Mettiamoci anche il fatto che adesso è possibile scendere dal ring e continuare a combattere fin dentro gli spogliatoi ed ecco che ci troviamo in un gioco di wrestling selvaggio.

Gli scontri "Hard core" sono i più spettacolari e si svolgono dappertutto, anche nel parcheggio...

MA TROVATEVI UN LAVORO SERIO!

Anche noi possiamo affrontare la scalata alle classifiche del wrestling. Nella modalità carriera (career) dobbiamo cercare di conquistare il diritto a combattere per il titolo, affrontando una serie di incontri televisivi che portano fino all'evento finale, Wrestlemania.

BELLE SIGNOREEEEEE!

C'è qualcosa di strano in questi tipacci, perché hanno un po' troppe curve... aspetta un attimo, quelle sono delle donne che lottano! Sissignori, per la prima volta in un gioco di wrestling ci sono delle donne "siliconate" che se le danno di santa ragione. Ma dove siamo andati a finire!

PAGARE PER VEDERE!

È incredibile, ma gli eventi organizzati dalla WWF sono tra quelli di maggior successo sulla televisione a pagamento americana malgrado il fatto che tre ore di trasmissione costino più di 50.000 lire. Anche noi possiamo creare il nostro canale pay per view, compilando un calendario degli incontri e stabilendo le regole, i titoli in palio e che tipo di incontri organizzare.

X-PAC
Si faceva chiamare 1-2-3-Kid. Un peso leggero che picchia molto duro.

ROAD DOGG
Prima faceva coppia con Bad Ass Billy Gunn. Usa delle strane mosse con le gambe.

STEVE AUSTIN
Il lottatore più famoso in America oggi, anche più di Hulk Hogan ai suoi tempi.

KANE
Quando entra in scena, inizia uno spettacolo di fuochi d'artificio...

THE ROCK
Suo padre e suo nonno erano lottatori di wrestling. Sua madre voleva che lavorasse in banca.

DROZ
È famoso per aver vomitato nel bel mezzo di una partita di football americano. È un po' schifosetto.

PRIME IMPRESSIONI

Le gioie del wrestling

Se pensavamo che WWF Warzone fosse divertente, questo nuovo gioco ci farà impazzire. Ci sono moltissime opzioni in più per personalizzare incontri e campionati. La modalità

"carriera" è molto interessante perché ci permette di andare in giro a combattere in incontri settimanali, cercando di ottenere il diritto a contendere il titolo di campione. La prima cosa che si nota all'inizio è la grafica. Le texture della pelle e del volto usate per i personaggi sono estremamente realistiche. Le animazioni sono migliori e ricordiamo che WWF Warzone era

già superbo sotto questo punto di vista. Con tutte queste modalità e opzioni con cui divertirsi è estremamente difficile annoiarsi. A differenza che in tanti altri giochi del genere, non è possibile usare la stessa mossa in continuazione per battere ogni avversario. Dobbiamo imparare lo stile di lotta di ogni personaggio se vogliamo andare avanti nel gioco.
Se c'è un gioco che può inserire con successo i giochi di wrestling tra i migliori picchiaduro è WWF Attitude. È più divertente di molti altri giochi di combattimento e offre molti più spunti grazie alle tantissime modalità a disposizione. Non vediamo l'ora di provare il gioco finito.

il pagellino

Tante nuove opzioni, nuovi personaggi, nuove mosse e una nuovissima veste grafica.

Davvero c'era bisogno di rendere le brutte facce dei lottatori così realistiche?

quando uscirà?

Gli americani stanno apportando gli ultimi ritocchi al gioco per farne un prodotto davvero "brillante".

Presto avremo una recensione più approfondita: chi vuole saperne di più è avvisato.

ANTEPRIMA

IN USCITA A GIUGNO

SVILUPPATORE
ARGONAUT SOFTWARE
EDITORE
FOX INTERACTIVE
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
PC

CROC 2

Il coccodrillo più famoso del mondo torna sui nostri schermi. Il suo nuovo gioco di piattaforme tridimensionale sarà o no migliore del precedente? Diamogli un'occhiata approfondita per scoprirlo...

Uno dei primi eroi delle piattaforme tridimensionali della PlayStation aveva le sembianze di un simpatico tipetto verde di nome Croc. Sebbene la sua avventura fosse gradevole e variopinta, di fronte a potenti avversari come Mario questo personaggio non sembrava destinato a scalare la classifica dei migliori eroi computerizzati della storia. Non è facile tuttavia tenere a freno un rettile che si rispetti: infatti ecco Croc di ritorno, sempre pronto a dimenare la coda e a raccogliere cristalli.

I Gobbos sono riusciti ancora una volta a cacciarsi nei pasticci e solo Croc può risolvere la situazione. Il nostro rettile si accinge a portare a termine la sua impresa schizzando attraverso i livelli, raccogliendo oggetti e respingendo gli attacchi dei cattivi che incontrerà sul suo cammino. Non c'è dubbio: le somiglianze tra Croc 2 e il titolo originale sono straordinarie. Più che un vero e proprio seguito, si direbbe una prosecuzione del primo gioco. Il che non è male, almeno per chi ha gradito il gioco originale. L'unica differenza degna di nota è rappresentata dal maggior numero di personaggi amichevoli che incontreremo sul nostro cammino e con i quali dovremo dialogare. Non aspettiamoci però di poter sostenere conversazioni particolarmente intellettuali con loro. Il gioco uscirà in giugno nella versione per PlayStation, mentre l'uscita della versione per PC è fissata per settembre. Per il momento, comunque, possiamo dare un'occhiata a queste graziose e variopinte immagini...

Rettili da neve!

Oltre alla normale corsa, nel gioco ci sono molti altri modi per spostarsi. Troviamo palloni, un carrello da miniera, una barca, un deltaplano e perfino una palla di neve gigante... L'immagine è lì a provarlo: cos'altro potrebbe essere quell'arnese?

► Presto, uno spillo! Oh, lasciamo perdere...

▼ Beh, quello dovrebbe essere un coccodrillo, no? Allora saprà nuotare...

▲ È una specie di Indiana Jones... senza barba incolta.

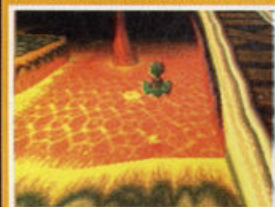
▲ Per perfezionare questo trucchetto ci vogliono anni di esercizio...

Siamo tutti coccodrilli

Premendo il pulsante ⊕ potremo osservare l'azione da una prospettiva in prima persona... sebbene la persona in questione sia un rettile. Si tratta di una visuale ideale per valutare salti e appigli, che ci permetterà inoltre di ammirare meglio lo scenario. Ottima.

▲ Che splendido posto per un picnic! Peccato che dobbiamo preoccuparci di quei Gobbos...

E TU SARESTI UN COCCODRILLO?

I coccodrilli dovrebbero essere abbastanza terrificanti, ma questo qui è proprio una pappamolla. Niente da dire sul fatto che si bruci se tocca la lava incandescente, ma anche il contatto con una semplice pozza d'acqua è sufficiente a ucciderlo. Delicato, eh?

▲ D'accordo, ammettiamolo: questo di sicuro non fa il solletico.

▲ Come faccia Croc a prendere fuoco cadendo nell'acqua rimane un mistero.

▲ Amico, se cadi da lì ti trasformerai in una zuppa di coccodrillo... che delizia.

COSA RACCOGLIAMO?

Come nel primo Croc, potremo raccogliere dozzine di cristalli ed esaminare una quantità di casse misteriose. Se avremo fortuna, ci imbatteremo inoltre in chiavi e tessere di puzzle. Raccogliendole tutte avremo accesso a un livello segreto.

UN COLPO DI CODA E VIA!

Croc 2 presenta una nutrita schiera di fastidiosi nemici, sebbene i più possano essere eliminati con una sferzata di coda ben calibrata. Decisamente più ardui sono i boss di fine livello: per batterli avremo bisogno di abilità, scaltrezza e... molta fortuna.

▲ Non lasciamoci ingannare dallo splendido aspetto di questo personaggio.

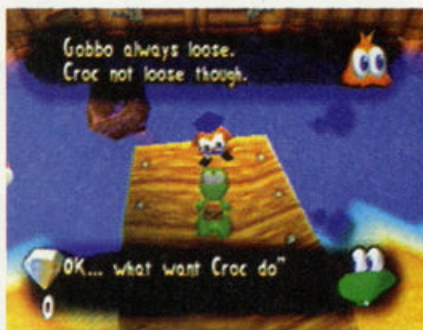
▲ Questo brutto ceffo ha un aspetto minaccioso, ma non resisterà a lungo ai nostri colpi.

▲ Potremo spesso superare i nemici, specie quelli incapaci come questo.

▲ "Avanti, confessate. Chi di voi mi ha rubato le gambe? Su, tiratele fuori!".

Parliamone!

Le finestre di dialogo non sono esattamente uguali a quelle dei giochi di ruolo. Insomma, non si tratta certo di frasi profonde e ricche di significati, anche se forniscono qualche suggerimento utile per procedere attraverso il gioco. Così si spera, almeno...

▲ Questo è un consiglio utile, non c'è dubbio...

▲ Che diavolo vorranno dire con frasi di questo tipo?

▲ Malgrado la novità rappresentata dalle finestre di dialogo, lo stile di gioco di Croc 2 è pressoché identico a quello del titolo originale. Solo che ora possiamo anche scambiare quattro chiacchiere con gli altri personaggi.

PRIME IMPRESSIONI

La bestiola a sangue freddo sarà capace di farci scaldare?

Il primo elemento che balza agli occhi di fronte a Croc 2 è il fatto che sia virtualmente identico al gioco originale. Ovviamente i livelli sono diversi, ma gli

elementi chiave del gioco sono gli stessi del suo predecessore. Sebbene si possano rilevare alcuni miglioramenti secondari, i problemi sostanziali del primo gioco sono rimasti immutati. In termini di esplorazione, per esempio, c'è ben poco da fare. Certo, ci sono un sacco di livelli segreti, ma la parte fondamentale del gioco sembra molto lineare. Perdendo una vita ci ritroveremo spesso a riprendere il gioco da una posizione molto più arretrata all'interno del livello. Perciò, se per esempio incontreremo particolari difficoltà nel

superamento di un salto, saremo con ogni probabilità costretti a ripetere più volte un intero settore del gioco... Anche nei comandi c'è qualcosa che non va. Vanno benissimo finché si tratta di correre da una parte all'altra, ma se per esempio dovremo tenerci in equilibrio su un ceppo scopriremo quanto il sistema di comando di Croc possa rivelarsi impacciato. Quanto alle note positive, i livelli hanno un aspetto molto gradevole e i colori sono una vera gioia per gli occhi. Inoltre non è affatto difficile prendere confidenza con il gioco e senz'altro ci ritorneremo sopra più volte, anche se difficilmente finiremo per perderci ore di sonno. In definitiva, se abbiamo apprezzato l'originale è molto probabile che gradiremo anche questo seguito.

il pagellino

Facile da giocare; ottimo aspetto; un sacco di livelli.

Come il primo Croc è troppo lineare. Niente esplorazione a tutto campo, qui...

quando uscirà?

Quasi tutti i livelli sono stati ultimati, anche se alcuni necessitano ancora di qualche ritocco.

L'uscita del gioco è fissata per luglio: il prossimo numero presenterà altre notizie su Croc 2.

Attiva subito il tuo nuovo abbonamento a Internet

Nuovo Internet Ricaricabile.
Fai il pieno di Internet ogni volta che vuoi tu!

INTERNET RICARICABILE

Kit ricaricabile di collegamento ISDN/PSTN per Windows e Macintosh.

ABBONAMENTO 40 ORE
40 ore di collegamento (ricaricabili)
1 casella e-mail
1 MB di spazio Web

Da oltre 5000 comuni chiama ORA! 147.05.05.05 per sapere se ci sei anche tu al costo di una telefonata urbana

Finalmente un abbonamento su misura per la tua voglia di Internet.

Che fai, aspetti?

Più scelta per i tuoi interessi.

Internet Ricaricabile è l'abbonamento che ti permette di partire da 40 ore di navigazione, da utilizzare entro 12 mesi dall'attivazione, e di crescere in rete acquistando, anche on line, (sempre entro un anno dall'attivazione) le ricariche aggiuntive di 40 ore ad un prezzo ancora più vantaggioso: solo L. 89.000 iva inclusa.

ABBONAMENTO RICARICABILE
40 ORE
40 ore di collegamento (ricaricabili nei 12 mesi dall'attivazione) 1 casella e-mail 1 MB di spazio Web
lit 99.000
iva inclusa

Perché Tin?

OLTRE 5000 COMUNI — Da oltre 5000 comuni al costo di una telefonata urbana.

56K Tecnologia Flex — La velocità dei modem dei POP Tin.

1MB — Lo spazio Web che Tin ti offre in ogni abbonamento.

HELP — Tin ti assiste on-line con How e MrNet.

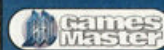
Trovi gli abbonamenti a Internet nei negozi Telecom Italia, Insip e nei migliori negozi di informatica che aderiscono all'iniziativa o sul sito www.tin.it

www.tin.it Internet, finalmente

McCANN-ERICKSON

BOMBERMAN

IN USCITA A GIUGNO

SVILUPPATORE HUDSON SOFT
EDITORE VIRGIN INTERACTIVE
GIOCATORI 1-2
ALTRE VERSIONI NESSUNA

ANTEPRIMA

Presto, infiliamoci una tuta d'amianto: Bomberman è tornato! La nuova avventura su PlayStation del bombarolo dalla testa tonda sarà all'altezza delle sue passate imprese?

Non accade spesso che le riedizioni dei cosiddetti 'classici' del passato riescano a mostrarsi all'altezza del ricordo che il pubblico ha dei loro originali. Forse quest'ultimo titolo della lunga serie Bomberman sarà in grado di rappresentare un'eccezione a questa regola. Come in tutti i migliori giochi enigmistici, tipo Tetris e Bust-A-Move, lo stile di gioco è caratterizzato dalla massima semplicità.

Nei panni del piccolo eroe con l'elmetto dovremo infatti correre all'interno di livelli strutturati come un labirinto, lasciando delle bombe sul nostro cammino. Lo scopo è semplice: far saltare in aria i cattivi. Se questi ultimi riusciranno a toccarci o se salteremo noi stessi sulle nostre bombe, perderemo una vita. Nascosti dietro alcuni dei mattoni ci sono numerosi bonus. Inoltre, dovremo individuare l'uscita segreta, che ci consentirà di accedere al livello successivo, virtualmente identico al precedente. Tutto qui. Grazie a un'opzione di salvataggio con chiave d'accesso potremo evitare di superare tutti i 50 livelli in una sola volta. Bomberman offre inoltre una varietà di opzioni a più giocatori ed è proprio qui che il gioco mostra davvero ciò che sa fare. Potremo infatti misurarci a scelta nelle due modalità Co-operation e Versus all'interno di ben 24 arene diverse. Certo, non offre innovazioni strepitose, ma per un sano divertimento vecchio stile Bomberman rappresenta decisamente una scelta adeguata.

VIA CON LE BOMBE!

L'opzione a un giocatore è divertente, certo, ma a meno di essere dei veri nostalgici la troveremo anche abbastanza limitata. Il pezzo forte è quindi rappresentato dagli scontri a più giocatori, nelle due modalità Co-operative e Versus.

▲ La modalità Versus mette in campo anche una serie di personaggi controllati dal computer.

▲ Due giocatori potranno collaborare nel tentativo di distruggere tutti i personaggi controllati dal computer.

► I livelli occupano un solo schermo nelle modalità a più giocatori...

Attenzione!

Raccogliendo le icone con la bomba avremo la possibilità di deporre più di un ordigno alla volta. È fin troppo facile però lasciarsi prendere la mano e trovarsi con le spalle al muro in un angolo...

▲ Oltre a fare attenzione alle bombe depositate dagli avversari...

▲ ...dovremo anche stare attenti a non farci saltare in aria con le nostre mani...

▲ ...perché sarebbe davvero una stupidaggine, no?

il pagellino

\+ Divertimento avvincente senza fronzoli, in puro stile Bomberman. Ancora una volta...

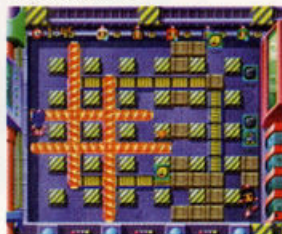
\- Alcuni potrebbero trovarlo un po' troppo semplice e ripetitivo.

quando uscirà?

La versione giapponese è pronta: il gioco è attualmente sottoposto alla conversione PAL.

Niente paura: pubblicheremo i risultati della prova di Bomberman al più presto!

Bombardiamoli!

Raccogliendo i bonus adeguati potremo trasformare le nostre bombe da semplici petardi in terrificanti strumenti di distruzione. Assicuriamoci solo di essere fuori tiro quando esploderanno...

◄ Le nostre bombe copriranno presto una vasta area.

▲ Una volta piazzata una bomba, l'ideale sarà scivolare dietro l'angolo...

▲ È tremendamente gratificante intrappolare gli avversari in modo che non abbiano altra scelta che farsi fare a pezzi da una delle nostre bombe.

IN USCITA A
ESTATE

SVILUPPATORE
KONAMI
EDITORE
KONAMI
GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

L'ultima apparizione di Goemon su Nintendo 64 (un platform 3D) non è stata molto felice. Eccolo però ritornare nella sua forma migliore: un folle platform a scorrimento laterale...

Dopo l'infelice tentativo in 3D di Mystical Ninja, pare che Konami abbia imparato dai propri errori e abbia riportato Goemon alla sua forma originale.

Il gioco consiste fondamentalmente in un'avventura a scorrimento laterale: dobbiamo guidare il nostro personaggio attraverso una serie di ostacoli, eliminare gli innumerevoli nemici che ci si scagliano contro e raccogliere delle monete d'oro. Ciò che differenzia Goemon's Great Adventure dagli altri platform è l'inserimento di elementi tipici dei giochi di ruolo e la possibilità di collaborare col nostro compagno nella modalità per due giocatori. Possiamo scegliere quattro personaggi: Ebisumaru, Sasuke, Yae e lo stesso Goemon. Ognuno di questi ha delle capacità particolari, il che significa che solo un certo personaggio può completare un determinato livello. Yae per esempio è l'unico personaggio a poter nuotare sott'acqua grazie alla sua capacità di trasformarsi in sirena. La grafica è simile a quella di Yoshi's Story, nel senso che personaggi, oggetti e fondali sono in 3D ma possiamo muoverci "all'interno" dello schermo, fatta eccezione per le sezioni in stile gioco di ruolo. Si tratta in pratica di un platform a 16 bit ma dal punto di vista visivo è molto più bello. Sarà senz'altro un successone.

Sfruttiamo il nemico!

Ci sono tantissimi nemici da affrontare, anche se la maggior parte può essere eliminata con pochissimo sforzo. Avremo la possibilità di guardare le loro anime abbandonare i corpi. La cosa più utile è che lasciano delle monete d'oro che dobbiamo raccogliere.

▲ Una bella botta a una di queste creature e farà una brutta fine.

▲ C'è sempre qualcosa da raccogliere dopo un massacro.

PRESTO, DAI!

La maggior parte degli ostacoli è abbastanza facile da superare: basta provare e riprovare fino a trovare il momento esatto per fare la nostra mossa. Oooh, occhio a quella grossa ascia!

▲ Saltiamo oltre quel varco e abbassiamoci per evitare l'ascia. Facile.

CONOSCIAMO IL NOSTRO RUOLO!

Alcune sezioni sono in stile gioco di ruolo, con città 3D, scene d'intermezzo e dialoghi. I personaggi che incontriamo ci danno delle missioni da compiere, che ci vedono impegnati a tornare indietro in livelli precedenti per raccogliere degli oggetti in un determinato lasso di tempo.

▲ I compiti includono raccogliere gli strumenti del lavoro di questo folle DJ.

► "Senti, non ho tempo, ho monete da raccogliere, fossi da saltare...".

il pagellino

+ Niente parti inutili: dimentichiamo la parte da gioco di ruolo, questo è puro divertimento platform.

− A parte i salti e l'eliminazione dei nemici c'è poco altro.

quando uscirà?

I testi sono ancora in giapponese e bisogna ancora fare molte prove di gioco.

Il gioco non uscirà a breve, quindi ne daremo ulteriori notizie nei prossimi numeri di Games Master.

ANTEPRIMA

IN USCITA A SETTEMBRE

▼ SVILUPPATORE
PROBE
▼ EDITORE
ACCLAIM

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION, PC

RE-VOLT

C'è un nuovo pretendente alla corona dei giochi di corsa stile Mario Kart per Nintendo 64 e il suo nome è Re-Volt. Buttiamoci a capofitto in questa entusiasmante rivoluzione!

Non molti giochi di corsa si basano su delle premesse così "internazionali" come Re-Volt. Toy-Volt è la più grande casa produttrice di giocattoli del mondo e ogni sua realizzazione ha qualcosa di particolare.
Anche i suoi ultimi modelli di macchine radiocomandate hanno questo "qualcosa" di speciale, anzi ne hanno in abbondanza, dato che sono scappate per entrare nel mondo reale. Un po' come in Micro Machines, le piccole dimensioni delle auto fanno sì che gli oggetti comuni che formano i circuiti appaiano enormi. I tracciati si sviluppano in sette differenti ambientazioni, tra cui musei, supermarket, negozi di giocattoli e strade di periferia. Tutti i circuiti sono disegnati con una grafica eccezionale, dato che il gioco utilizza l'Expansion Pak solo per il miglioramento dell'aspetto visivo, riuscendo sempre a offrire degli effetti speciali pazzeschi e un'ambientazione realistica. C'è un'ampia gamma di auto a disposizione: sono 28 in totale, anche se all'inizio ne abbiamo solo otto. Abbiamo inoltre quattordici tracciati e cinque diverse modalità di gioco per singolo giocatore. Superlativo.

I CIRCUITI

I tracciati dei circuiti fanno sì che spesso ci troviamo a invertire la marcia, col pericolo di fare dei rovinosi frontali. C'è anche la modalità per percorrere le piste in senso opposto.

▲ Questi piccoli bolidi sfrecciano sui tracciati a una velocità pazzesca.

▲ Notiamo gli splendidi e dettagliatissimi fondali.

SOLO PER NOI

Il numero dei circuiti a disposizione è in pratica infinito. Come è possibile? Grazie alla funzione per la creazione dei circuiti di Re-Volt, ovviamente. Dopo aver creato il nostro circuito personalizzato, possiamo salvarlo sul Controller Pak.

▲ Pare che la macchina in testa alla corsa stia per fare un bell'incidente.

ARMI E POWER-UP

Le armi sono un bonus, quindi possiamo fare delle gare normalissime o delle battaglie senza esclusione di colpi. Tra i power-up troviamo i missili guidati, le chiazze d'olio e i missili a ricerca di movimento.

▲ Buttarsi a capofitto in questo rettilineo dà una bella scarica di adrenalina.

▲ Il fondo stradale è vario e influenza lo stile di guida, oltre a offrire la possibilità di fare salti davvero impressionanti.

il pagellino

Molte le novità, compreso l'editor dei tracciati. Da giocarci all'infinito!

Riuscirà a superare il mitico Mario Kart? Solo il tempo ce lo dirà.

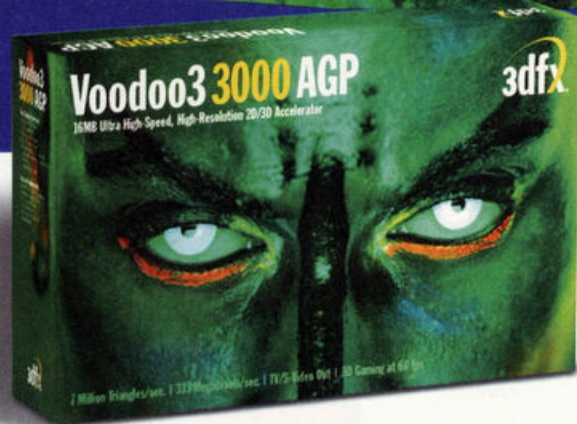
quando uscirà?

Re-Volt dovrebbe essere completato per la fine di giugno, quindi ci sono ancora alcuni particolari da mettere a punto.

Nel prossimo numero dovremmo essere in grado di offrire ulteriori notizie su una versione più aggiornata del gioco.

Vieni a provare nei negozi
Computer UNION

le nuovissime schede
VOODOO3!

L'unica scheda video che sostituisce la tua VGA ed è compatibile con tutte le librerie di istruzioni grafiche 3D (DIRECT 3D, GLIDE, OPEN GL). Puoi scegliere tra 3 modelli a seconda delle tue esigenze: per fare la scelta giusta, vieni a provarle in uno degli oltre 100 negozi UNION!

	BUS	MB	RAM DAC	RAM SPEED	OUT
Voodoo 3 2000	AGP2/PCI	16	300Mhz	143Mhz	-
Voodoo 3 3000	AGP 2	16	350Mhz	166Mhz	TV OUT
Voodoo 3 3500	AGP 2	16	350Mhz	183Mhz	TV OUT/DFP

da sole
£. 279.000
IVA inclusa

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION A TE PIÙ VICINO CHIAMA QUESTO NUMERO

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

ACCESSORI O GIOIELLI?

R4 Racing Wheel

E' il volante più avanzato per le simulazioni di guida su PC. Ergonomico, completo, dotato di pedaliera stabile e di sei pulsanti programmabili, R4 Racing Wheel è di facile installazione e assicura un controllo preciso e un'esperienza di guida realistica e unica.

Software e Manuale in italiano per **PC**

X 36 Control System

"La miglior coppia di joystick espressamente dedicati ai simulatori di volo: ottimo comfort, perfetta funzionalità e un eccellente software di configurazione. Un prodotto che lascia indietro la concorrenza su tutti i fronti, anche quello del prezzo." (da una recensione di TGM, marzo '98).

Manuale in italiano per **PC**

CYBORG 3D Stick

E' l'unico stick adattabile a tutte le mani: destre e sinistre, piccole o grandi. Completamente programmabile, Cyborg 3D Stick ha un design originale ed ergonomico ed è dotato di tecnologia digitale Saitek che garantisce precisione e grandi prestazioni di gioco.

Software e Manuale in italiano per **PC**

CYBORG 3D Digital Pad

Filmente un pad per giocatori adulti. E' regolabile e può essere quindi adattato a mani di diverse dimensioni. Può essere utilizzato con diversi tipi di gioco ed è anche dotato di un sistema che configura automaticamente il pad al tipo di gioco: arcade, simulazioni di guida e di volo.

Software e Manuale in italiano per **PC**

Distribuito da

EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 024886 7137 - e-mail: info@3dplanet.it

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master

GM CAPOLAVORO

Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

GM CAPOLAVORO

ALIENS VS PREDATOR

PC

pag. 40

PREZZO
N.D.

SVILUPPATORE
REBELLION
EDITORE
FOX INTERACTIVE
GIOCATORI
1-8
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

ALIENS VS PREDATOR

GM CAPOLAVORO

"Nello spazio nessuno potrà sentirci gridare...", ma grideremo lo stesso in preda all'estasi quando ci renderemo conto di quanto sia incredibile questo gioco. Indossiamo la corazza e imbracciamo il fucile a impulsi.

1 MARINE COLONIALE!

Chi ha fiducia nell'esercito?

PUNTI DI FORZA: Indossa una corazza e si esibisce in una serie di simpatiche battutine.

ARMI: Potenza di fuoco colossale, comprendente pistole, fucili a impulsi e tutti gli altri giocattolini tratti dai film della serie Alien.

CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO: Magari contro un altro umano andrebbe bene...

ARMI INCORPORATE: Può tentare di provocare la nausea all'avversario spruzzando il proprio sangue dappertutto prima di tirare le cuoia.

SEGNI PARTICOLARI: Capacità di emettere una caratteristica sostanza maleodorante di fronte alle situazioni più pericolose.

POSSIBILITÀ DI USCIRNE VIVO: Solo nei film.

Alien. Tipi decisamente tosti, con acido al posto del sangue e la spiccata abitudine di aggrapparsi al volto degli umani. Predator. Con il loro sistema di mimetizzazione e un dispositivo di autodistruzione completo di ordigno nucleare, sembrano abbastanza duri da avere qualche possibilità. Quanto agli umani... Beh, nemmeno loro scherzano se possono contare su una trama hollywoodiana e una serie di armi dalla potenza spettacolare da utilizzare in combattimento. Prendiamo questi tre elementi e facciamoli scontrare sul campo: si preannuncia una zuffa niente male, no? È esattamente ciò che ci attende in Aliens Vs Predator: un combattimento senza esclusione di colpi combinato con uno dei motori tridimensionali più spettacolari che ci sia mai capitato di incontrare in uno sparatutto in prima persona. Attenzione, però: il fatto che si tratti appunto di uno sparatutto in prima persona non deve indurci a confonderlo con titoli come Quake 2 o Unreal. Sarebbe un grave errore. Affrontando Aliens Vs Predator con le tattiche proprie di questi giochi incontreremmo la morte nel giro di pochi minuti. Il concetto fondamentale del gioco è il seguente: su questo pianeta ostile possiamo contare esclusivamente su noi stessi. Qualsiasi altra cosa in movimento è con ogni probabilità decisa a eliminarci. Se ci fermeremo a chiedere la strada a un Alien non otterremo gran che come risposta, né otterremo migliori risultati chiedendo che ora è a un Predator. Giocando nel ruolo di un Alien il discorso sarà analogo: solo, non potremo contare su alcuna potenza di fuoco, ma soltanto sulle nostre membra. D'altra parte non sarà così male, dal momento che avremo la possibilità di spostarci lungo le pareti e i soffitti e di infilarci in stretti cunicoli inaccessibili a chiunque altro, il che ci permetterà di avventarci sui nostri avversari con spettacolari sequenze di attacco. In sostanza, se abbiamo visto i film della serie Alien e quelli dedicati a Predator sappiamo già quali sono le possibilità dei vari personaggi. Questi ultimi riproducono infatti con estrema fedeltà i propri modelli di

ALIEN

A che serve un'arma da fuoco quando il tuo stesso corpo è un'arma semovente?

ARTIGLI: Sono in grado di strappare una testa dal collo: abbastanza potenti, no? Rapidissimi ed estremamente dolorosi. Possono uccidere con un solo colpo.

FAUCI: Certo, servono per uccidere il nemico, ma anche per ripristinare la nostra energia succhiandogli il sangue. È possibile farlo solo quando appaiono le fauci sullo schermo.

CODA: Ancora più potente degli artigli: potremo utilizzarla per sferzare il nemico o arrotolarla e quindi rilasciarla con violenza, liberando una forza ancora maggiore. Qualsiasi attacco portato da dietro, inoltre, provocherà una quantità doppia di danni.

▲ Per vedere nel buio non è necessario mangiare molte carote...

2 FACCIAMO DUE PASSI...

Coraggio, teniamoci per... gli artigli e inoltriamoci nei meandri dell'oscurità. Buio? Non è il termine più esatto. A volte l'unica luce visibile sarà il lampo prodotto dal fuoco dei nostri fucili.

▲ Il rivelatore di movimento segnala via libera e la porta è aperta: dovrebbe essere tutto a posto...

▲ Un po' buio, qui dentro: abbandoniamoci al vandalismo e spacchiamo il vetro.

▲ Ecco attivati i generatori e approntato il fucile a mira automatica: si balla!

▲ Il fucile è a puntamento automatico: i mostriciattoli non riusciranno ad avvinghiarsi alla nostra faccia.

▲ La porta è ancora sbarrata: meglio trovare il sistema di comando manuale nei laboratori medici.

▲ Una volta attraversato il complesso potremo avventurarci all'esterno in direzione del passaggio.

▲ Utilissimo, il lanciafiamme... eh, eh.

▲ Il passaggio è aperto: battiamocela o saremo mangime per gli alieni.

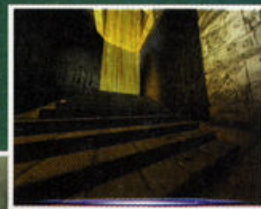
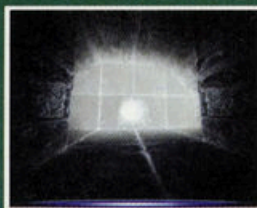
▲ Corriamo attraverso la vallata infestata dagli alieni e raggiungiamo l'APC: fine del livello.

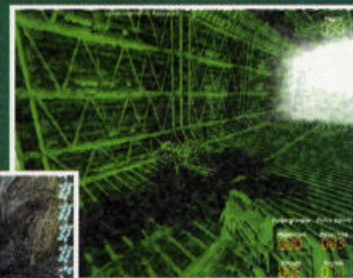
Hollywood. Non ci metteremo quindi molto a trovarci a nostro agio con le immagini che vedremo scorrere sul video, come la visuale distorta degli Alien o quella basata sulla rilevazione del calore utilizzata dal Predator. Lo stesso vale per lo scenario. Chi ha visto anche solo uno dei film della serie Alien riconoscerà a colpo d'occhio gran parte dei livelli presenti nel gioco. Il ruolo del marine sarà probabilmente la prima scelta per gran parte dei giocatori, ma nessuno pensi di poter dire di aver completato il gioco solo giungendo fino in fondo con questo personaggio. Giocando nel ruolo dell'Alien o del Predator, infatti, dovremo affrontare un'impresa completamente diversa. Alcuni livelli sono abbastanza simili, ma vengono affrontati da prospettive talmente diverse da poter essere considerati quasi giochi indipendenti tra loro. Scegliendo l'Alien potremo sfruttare a nostro vantaggio la possibilità di spostarci lungo i muri e i soffitti. Potremo inoltre seguire le tracce invisibili lasciate dai marine. Infine, ovviamente, non disporremo di armi come un marine o un Predator, fatta eccezione per gli artigli e l'acido del nostro sangue, che potranno comunque rivelarsi utili. Come se non bastasse, la nostra visuale dell'azione sarà simile a quella prodotta da una lente fish-eye: chi ha visto i film sa bene che è proprio così che gli Alien vedono. Il Predator mostra un approccio completamente diverso: il poveretto cerca semplicemente di uscirne vivo, ma per farlo dovrà superare un formidabile sbarramento di umani e Alien. Malgrado la sua capacità di rendersi invisibile, la sua visione a raggi infrarossi e le sue armi incorporate a puntamento automatico, il simpatico Predator non

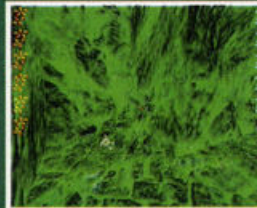
◄ Strani movimenti? Appena voltato l'angolo veniamo fatti a pezzi e li chiamano "strani movimenti"? Grazie dell'aiuto, ragazzi... davvero utile!

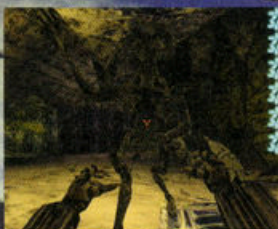
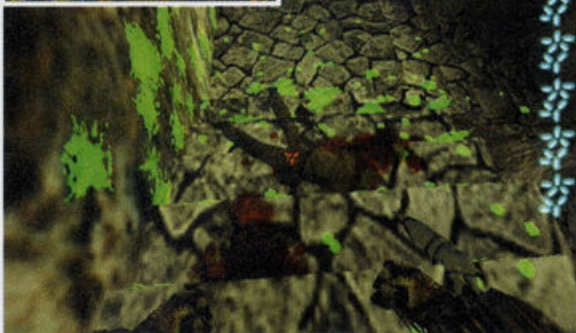
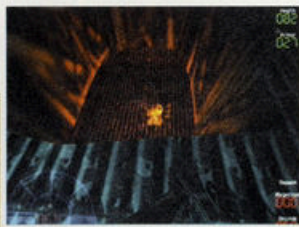
3 Ti vedo, ti vedo!

Ciascun personaggio ha un suo modo specifico di vedere il mondo che lo circonda: si va dalla visione 'normale' del marine alla inquietante vista 'al negativo' dell'Alien.

◄ La modalità di caccia degli Alieni è in bianco e nero: si vede che costava di meno...

▲ Il marine vede bene solo quando tutte le luci del complesso della base sono accese.

► Al buio, però, dovrà servirsi del dispositivo di intensificazione delle immagini per scovare gli alieni.

◄ Ecco come vede normalmente il Predator, anche quando è invisibile a occhio nudo.

▲ Se passeremo a questo tipo di visuale, qualsiasi oggetto che emetta il minimo calore, come corpi o punti di energia, ci apparirà in una gradevole sfumatura rossa. Potremo quindi ammirare il nostro cannone portatile prendere la mira automaticamente.

▲ Vogliamo dare un'occhiata in qualche angolo buio? Nessun problema, con questa modalità visiva 'in verde'.

▲ Questa visuale è inutile per vedere uomini o animali, a meno di volerci far andare insieme gli occhi. È pratica per individuare gli alieni, però.

► Roba da brivido. Diamo fuoco a un alieno e lo vedremo correre dappertutto urlando ed emettendo un rumore scricchiolante. Da far rivoltare lo stomaco.

avrà certo una vita facile. Le missioni e i livelli varieranno in funzione del personaggio prescelto, conferendo ulteriore longevità a un gioco già caratterizzato da una lunga durata. Ciò renderà ancora più divertenti gli scontri a più giocatori, in cui potremo misurarci con i nostri amici per scoprire chi sia il più tosto.
Aliens Vs Predator è un gioco eccellente sotto molti aspetti, in particolare quando si tratta di creare un'atmosfera. A prescindere dalla scelta del personaggio, il gioco è in grado di garantire un'esperienza davvero intensa. Scegliendo il marine ci troveremo presto il cuore in gola, sempre più tesi e nervosi dall'azione combinata degli effetti sonori e del rivelatore di movimento. Se giocheremo nel ruolo dell'Alien, potremo goderci il massimo dell'atmosfera quando ci troveremo appesi al soffitto, con un pugno di marine sotto di noi impegnati a cercarci disperatamente. Quanto al Predator, nemmeno nei suoi panni potremo lamentarci in termini di atmosfera di tensione. Lo stile di gioco è reso ancor più mozzafiato dal fatto che non è possibile salvare la partita nel corso di una missione: il

MARINE

Il marine dispone di un numero maggiore di armi rispetto agli avversari, ma all'inizio del gioco può contare solo sul fucile a impulsi...

FUCILE A IMPULSI: Semplice ma efficace. Dispone di un lanciagranate incorporato che contribuisce ai fuochi artificiali. Miriamo alla testa per ottenere i migliori risultati.

FUCILE A PUNTAMENTO AUTOMATICO: Mira automaticamente qualsiasi bersaglio in movimento. Ha un cerchio rosso e uno verde: quando si sovrappongono al centro dello schermo... beh, lasceranno un bel segno.

LANCIAFIAMME: Abbiamo sempre desiderato sapere che rumore fa un alieno mentre viene arrostito, no? Attenzione però a non darci fuoco da soli.

LANCIAGRANATE: Tre diversi tipi di granate, ideali per creare quanto più dolore e caos possibile. Facciamo attenzione utilizzandole al chiuso, però.

SADAR: Un lanciamissili usa e getta con un solo colpo. Una volta partito, il missile riduce in poltiglia ogni cosa si trovi nelle sue vicinanze... noi compresi. Usiamolo con cautela, quindi.

MINIGUN: Una potenza straordinaria. Morte istantanea per qualsiasi cosa ci si pari davanti.

4 PREDATOR!

Come ha puntualizzato Schwarzenegger nel primo dei due film: "Se sanguina, possiamo ucciderlo". Come no...

PUNTI DI FORZA: Ha perso facendo a pugni con Schwarzenegger e Danny Glover.

ARMI: Cannone portatile, varie lame, dischi da lancio e fucile lancia-arpioni.

CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO: Buon avversario per gli Alien, ma non altrettanto veloce nei movimenti.

ARMI INCORPORATE: Piccolo ma utile dispositivo nucleare di autodistruzione.

SEGNI PARTICOLARI: Può rendersi invisibile, il che è molto utile; è in grado di medicarsi le ferite.

POSSIBILITÀ DI USCIRNE VIVO: Se non ci riuscirà lui, nessuno potrà farlo.

▲ Facciamogli saltare via le gambe, così la smetterà di correre.
◄ Facendo saltare queste casse stiamo attenti a non essere colpiti.

5 MASSACRO A PIÙ GIOCATORI!

Colleghiamoci in rete con il nostro PC e prepariamoci ad affrontare un caos colossale. Potremo scegliere uno qualsiasi dei personaggi!

▲ Una squadra di Predator contro un solo marine... molto sleale!

▲ I ragazzi sono tornati, ma noi abbiamo i lanciagranate...

6 QUATTRO SALTI SUL SOFFITTO!

Gli Alien hanno un leggero vantaggio rispetto al resto della compagnia. Certo, non dispongono di armi da fuoco, ma tenendo premuto il pulsante per accucciarsi possono lanciarsi all'attacco correndo lungo le pareti o persino sui soffitti.

◀ Osserviamo il panico impadronirsi dei nemici quando i loro rivelatori di movimento si spengono e non possono vederci.

PREDATOR

Il massimo del divertimento: attaccare da una certa distanza e tagliare in due gli umani o addirittura decapitarli con un colpo appropriato.

LAME AI POLSI: Quando ci metteremo a sferrare qualche pugno questi arnesi faranno a pezzi chiunque ci sia vicino. Possono essere potenziate per aumentare la violenza dei nostri colpi.

PISTOLA AL PLASMA: Emette una scarica elettrica in grado di trasformare gli Alien in mucchietti di poltiglia appiccicosa. Non altrettanto efficace contro gli esseri umani.

LANCIA-ARPIONI: Spara spuntoni metallici che uccidono istantaneamente. Permette inoltre di inchiodare le vittime alle pareti... una delle nostre pratiche preferite. Molto divertente negli scontri a più giocatori.

LANCIA-PLASMA: Questo cannoncino portatile va utilizzato con la modalità visiva appropriata per sfruttarne al meglio il sistema di puntamento automatico.

LANCIA-DISCHI: Punta automaticamente contro il bersaglio più vicino, sparandogli contro un disco, che ritorna al punto di partenza come un boomerang dopo aver colpito. Ideale per le stanze particolarmente affollate.

salvataggio avviene infatti automaticamente al termine di ciascuna missione. Perché? Beh, siamo onesti: trovandoci di fronte a una situazione pericolosa in Quake o Half-Life, cosa faremmo? Senz'altro salveremmo il gioco e ci lanceremmo all'attacco con tutta la nostra potenza di fuoco, sicuri di poter ricaricare ripartendo dallo stesso punto nel caso venissimo uccisi. Certo è un sistema utile, ma a pensarci bene equivale di fatto a una disponibilità illimitata di vite. Qui il sistema è migliore. I livelli non saranno forse estesissimi, ma sono senz'altro molto ardui: saremo perciò costretti a ragionare con cautela su ogni nostra azione e su ogni scontro che dovremo affrontare. Per Aliens Vs Predator è senza alcun dubbio il sistema migliore. È proprio questo ciò che rende tanto entusiasmante l'esperienza di gioco. Il motore tridimensionale di Aliens Vs Predator non sarà forse il più potente del mondo, sebbene offra prestazioni ancora inaccessibili per altri giochi e posso già vantare alcuni degli elementi più spettacolari annunciati per la futura versione di Quake. Forse il gioco non presenta neanche il classico approccio all'azione a "pioggia di fuoco", ma si tratta comunque di uno sparatutto in prima persona davvero notevole. Aliens Vs Predator è probabilmente il gioco in prima persona più tosto in circolazione, in grado di battere perfino il campione del momento: Thief. È anche uno dei giochi che offrono maggiori soddisfazioni. Completando il gioco avremo accesso a livelli extra a tutti e tre i livelli di difficoltà. Inoltre, sebbene la grafica non vari di molto, ogni nuovo livello ci offrirà qualche sorpresa speciale: un classico esempio è costituito dal secondo livello del marine. Aliens Vs Predator dimostra come un'esperienza di gioco intensa combinata con una buona trama sia sufficiente a fare emergere un gioco dal mucchio. Forse i più accaniti fanatici di Quake storceranno il naso sulle prime, dal momento che non è possibile limitarsi a scorrazzare sparando a tutto ciò che si muove. La chiave per assaporare al meglio l'esperienza di gioco offerta da Aliens Vs Predator è la tenacia, ma si tratta di un'esperienza di gioco assolutamente unica. Aliens Vs Predator merita senza dubbio un posto di primo piano, appena sotto titoli come Half-Life, nella classifica dei migliori sparatutto in prima persona.

7 L'ALIEN!

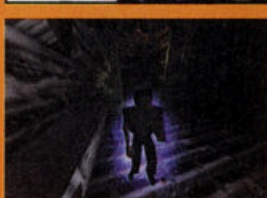
PUNTI DI FORZA: Difficilissimo da combattere e pericoloso da uccidere: cosa possiamo aggiungere?

ARMI: Non ne ha bisogno. I fucili sono per i mocciosi.

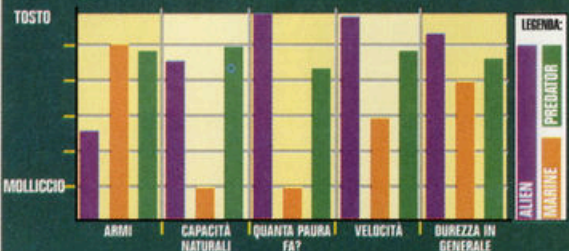
CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO: Finora è il campione in carica.

ARMI INCORPORATE: Artigli, coda, denti: praticamente qualsiasi cosa con cui possa toccarci.

SEGNI PARTICOLARI: Capacità di terrorizzare chiunque lo affronti in questo gioco. Il più duro tra i duri.

POSSIBILITÀ DI USCIRNE VIVO: E chi ce la fa a fermarlo?

▲ Quella traccia luminosa blu è costituita dal sottile odore che gli umani si lasciano dietro.

CHI È IL PIÙ DURO?

Bene, vediamo di chiudere il dibattito una volta per tutte. Chi è il personaggio più tosto in questo classico della fantascienza?

il giudizio

aspetto

Grafica ed effetti sonori splendidi. Forse il più spettacolare sparatutto in prima persona in circolazione.

giocabilità

Intenso, pieno di azione e mozzafiato. Molto di più che un semplice nuovo sparatutto in prima persona.

longevità

Tre diversi personaggi per tre diversi stili di gioco, uno più impegnativo dell'altro.

il meglio

Cinismo a parte, è impossibile non adorare tutte le splendide armi dei marine.

il peggio

Quanto può risultare difficile un gioco? La tenacia, però, ripaga in abbondanza.

È raro imbattersi in un'esperienza di gioco altrettanto intensa. Per i non appassionati dei cloni di Quake questo gioco sarà una vera rivelazione.

Se ci piace questo diamo un'occhiata a Half-Life o a Thief, due giochi che affrontano il genere sparatutto in prima persona da un'angolazione diversa dalla solita.

GamesMaster

GM
Games Master

LA GALLERIA DI GM
#24 GEX: DEEP COVE
Games Master
GEX

NESSUNO VI DA' TANTO IN 3 CENTIMETRI

PRODUTTIVITA': • MICROSOFT® WINDOWS 98: ultima versione del sistema operativo Microsoft • MICROSOFT® ACTIVE DESKTOP: per usare applicazioni Internet • MICROSOFT® WORD 97: programma di videoscrittura più utilizzato al mondo • MICROSOFT® WORKS 4.5: foglio elettronico e grafica integrati • MICROSOFT® MONEY 98: per gestire le finanze personali • PB SOFTBAR: telecomando del computer • PRINTMASTER GOLD: per creare grafica ed editoria. • **GIOCHI:** • ACTUA SOCCER 2: LA COPPA DEL MONDO DI CALCIO IN 3D • TOTAL ANNIHILATION: emozionante gioco di strategia in tempo reale • BRAINDRAIN: un puzzle molto intrigante • FALL OUT: avventura per la sopravvivenza in ambiente estremo. • **IL MONDO DEI BAMBINI:** • LITTLE MONSTER A SCUOLA: nel mondo dei libri scolastici • LA CARICA DEI 101: gioco interattivo dai 3 ai 7 anni • LA RICERCA DELLA VALLE INCANTATA: alla scoperta delle origini con Piedino • HERCULES ACTION GAME: Sfida Ercole. • **CULTURA:** • ENCICLOPEDIA OMNIA 97: la più completa Enciclopedia Italiana. • **HOBBY:** •TALK TO ME: per imparare le lingue • AND ROUTE EUROPE: per creare mappe per ogni Paese europeo. • **STRUMENTI:** • NORTON ANTIVIRUS: per scoprire e distruggere i virus • SMART RESTORE: per reinstallare programmi, driver o applicazioni • DOCUMENTAZIONE IN LINEA: documentazione in formato HTML, su disco fisso • PACKARD BELL TUTORIAL: assistenza on line • PC DOCTOR WIN 32 E DOS: oltre 200 livelli di diagnostica • LAPLINK: software per trasferire dati. • **COMUNICAZIONE & INTERNET:** NET 2 PHONE: funzione telefono e Internet • INTERNET EXPLORER 4: lo strumento di navigazione • COMMUNICATOR 4.04: facilita l'uso di tutte le risorse Internet • NETP@SS : un anno di e-mail gratuito • REAL PLAYER 5: plug-in per audio e video online • ACROBAT READER 3.1: per visualizzare documenti in formato PDF • QUICK TIME 3 : plug-in per esperienze multimediali • SHOCKWAVE 6 : animazioni multimediali in 3D • INTERNET COUNTER: contatore per Internet • INTERNET SU CD: per simulare la navigazione senza costi • COMPUSERVE: provider, periodo di prova gratuito in Internet • ITALIA ONLINE: provider, periodo di prova gratuito in Internet • WEB FERRET 1.03: per interrogare i migliori motori di ricerca • MEMO WEB 98: attivi mentre scaricate pagine Web • WEB EARLY 98: velocizza l'accesso al Web

3 cm

EASY NOTE 3012C

All in one (Cd, Floppy e Batteria integrati) 2.7 KG
Cm 3.5 spessore
Processore Intel® Celeron™ 300 Mhz
Memoria RAM 32 MB
Disco Fisso 4.3 GB
Fax Modem 56K integrato
Lettore CD 24X
Schermo a Matrice Attiva TFT 12,1' SVGA

£. 3.599.000
I.V.A. inclusa

PACKARD BELL presenta al mercato la sua nuovissima linea di notebook con una idea rivoluzionaria di computer portatile.

EASY NOTE 3012C, con processore Intel®Celeron™ 300MHz, ha una dotazione software preinstallata di oltre 30 titoli per soddisfare ogni esigenza di utilizzo oltre ad un corredo Internet esclusivo che lo differenziano da tutti gli altri notebook.

Con EASY NOTE 3012C il computer portatile entra in casa, si trasferisce di stanza in stanza e passa da un componente all'altro della famiglia, a seconda dei suoi bisogni e del suo livello di conoscenza.

TECNOLOGICAMENTE ALL' AVANGUARDIA, ELEGANTE, LEGGERO, FACILE DA UTILIZZARE, SUPERACCESSORIATO: ANCORA DI PIU' CON PACKARD BELL UN SOLO PC PER TANTI UTENTI.

Packard Bell®

..é il computer che deve imparare dall'uomo

www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500

RECENSIONE

PREZZO
L. 126.000

▼ SVILUPPATORE
CRYSTAL DYNAMICS
▼ EDITORE
EIDOS

▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GEX: DEEP COVER GECKO

Gex, la lucertola saltellante, è tornato in una nuova avventura a reclamare la corona dei giochi di piattaforma tridimensionali. Ce la farà?

Nonostante offra numerose novità, Gex: Deep Cover Gecko non risulta molto innovativo. È infatti penalizzato dal fatto di essere molto simile ai suoi predecessori.
Nonostante ciò, per i giocatori attratti dall'idea di un ibrido uomo-lucertola che cammina pavoneggiandosi, tirando codate a destra e a manca, mentre cerca di salvare Marliece Andrada di Baywatch (Alias Agente Xtra) questo titolo potrebbe dare un bel po' di soddisfazioni. Gex è un agente segreto internazionale. Il suo nemico giurato, Rez, è sparito con l'angelo della spiaggia. Il nostro amico dal sangue freddo deve di conseguenza combattere attraverso 12 livelli, quattro zone segrete, tre boss e cinque sezioni bonus per riportarla alla libertà. Questa è la

premessa. In realtà il tutto si riduce nel lanciarsi, saltare e raccogliere, avventurandosi in un mondo tridimensionale, con un occhio verso il prossimo livello. In altre parole, il tutto è simile al precedente titolo del nostro eroe. Naturalmente, c'è stato un aggiornamento. La grafica delle locazioni è migliorata e la quantità di dettagli è stata aumentata considerevolmente.

Gex inoltre si è sentito in dovere di esibirsi in varie corse all'interno dei livelli principali e di quelli bonus. Stiamo parlando di un gran carro armato, un asino, un canguro e uno snowboard. Anche se queste aggiunte daranno, senza alcun dubbio, un maggiore divertimento ai fedeli appassionati, quelli che tifano per Crash non ne saranno conquistati. Il titolo, tuttavia, è una fiera della varietà. Ci sono molte citazioni da film, come scopriamo dai titoli dei livelli e dai costumi arrivati direttamente dai capolavori di Hollywood.

CAMBIO D'ABITO!

Il nostro amico con la coda appare in varie incarnazioni all'interno del gioco. O piuttosto si cambia semplicemente d'abito per rimanere in stile con l'ambiente. Pistole e speroni nel mondo western. Benda all'occhio e gamba di legno per i pirati. Uniforme per quello militare. Divertente no?

▲ Che qualità quel tappeto! Non troveremo un tessuto migliore.

▲ Gex in versione messicana.

▲ In questa stagione va di moda un look naturale. Se siamo verdi, vestiamo di verde.

MOMENTI TOCCANTI!

In questa produzione di media qualità c'è qualche tocco da maestro che contribuisce a cambiarne le sorti. Ci divertiremo a scolpire noi stessi nel ghiaccio con una codata e a farci inseguire da proiettili bionici lentissimi.

◁ Gex ha tutto il fascino di un agente segreto quando estrae la sua arma.

▽ Facciamo attenzione alla neve gialla nell'angolo. Qui Gex ha fatto una brutta fine.

◁ Chiunque avrebbe una possibilità di battere in velocità questi proiettili.

◁ Niente paura: quando ci si gioca tutto acquista un senso...

Avremo così il livello Saving Private Gex (Salvate il soldato Gex) e tenute da pirata, cowboy, Sherlock Homes e soldato per il nostro eroe. Il gioco inoltre è pieno di battute e di piccoli tocchi umoristici. In definitiva com'è da giocare? Discreto, ma non eccezionale. C'è stato sempre un qualcosa di un po' inadeguato nella corporatura del rettile e nonostante si muova prontamente a ogni comando, la sua esilità e la sua innata rigidità lo rendono poco realistico. Uniamo a questo una telecamera che qualche volta fa un po' fatica a tenere il passo con il nostro implacabile ritmo e nemici che sono esageratamente facili da eliminare con una sferzata della nostra lunga codona e Gex: Deep Cover Gecko inizia a sembrare un po' mediocre. Nonostante varie migliorie, il gioco è infatti ancora troppo uguale ai suoi predecessori. Sono infatti state introdotte troppo poche innovazioni per quanto riguarda la giocabilità.

IN VIAGGIO!

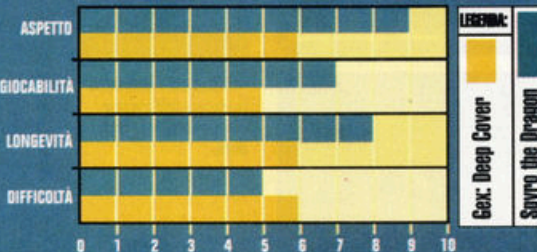
Nel corso dei giochi principali e anche nelle sezioni bonus Gex sale a bordo di numerosi mezzi di locomozione per aiutarsi nel suo viaggio. Scivolare all'interno del marsupio di un canguro è forse la cosa più grottesca mentre fare surf su di un coccodrillo è sicuramente quella più bizzarra. Il carro armato è fantastico, comunque.

▲ Gex adotta un nuovo mezzo di locomozione e francamente può parcheggiare dove vuole.

◁ Ecco Gex in sella al suo potente destriero.

▷ Salta, forza, salta! Neanche la neve può fermare il nostro Gex.

È L'ORA DELLA SCIENZA, CONCENTRIAMOCI!

Per questo il nostro staff è stato in piedi tutta la notte. Se guardiamo attentamente possiamo vedere le macchie di caffè sulle pagine...

> Gex è pieno di battute e trovatine umoristiche

il giudizio

aspetto

Un prodotto ben rifinito che sviluppa la grafica dei precedenti giochi.

giocabilità

Qualunque cosa riusciamo a ricordare del precedente titolo di Gex qui sarà ripetuta.

longevità

È meno longevo di Spyro e Crash Bandicoot 3 ma ci terrà piuttosto impegnati.

il meglio

Un geco che fa surf su un coccodrillo è un ottimo esempio di simbiosi nel mondo dei rettili.

il peggio

Finire su di una mina nel livello militare. Ci fa fare una pessima figura e non ci sono scuse per questo.

Gex: Deep Cover Gecko non è in lizza per la corona del miglior gioco di piattaforme.

76%

Se ci piace questo diamo un'occhiata a Crash Bandicoot. Particolarmente raccomandato è il recente capitolo 3.

PC

PREZZO
L. 119.000

SVILUPPATORE
LUCASARTS
EDITORE
LUCASARTS

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

X-WING ALLIANCE

Rosso Cinque, Rosso Cinque! C'è un caccia TIE a ore sei! Vira! Vira! Vira! NOOO! (BOOOM! - Scariche di energia statica sulla radio). Dannata feccia dell'Impero!

Attenzione, gente. In questo gioco potremo finalmente condurre lo splendido Millennium Falcon all'interno della Morte Nera durante la Battaglia di Endor, proprio come nel film Il Ritorno dello Jedi... comodamente seduti davanti al nostro PC! Se l'idea non ci manda in estasi all'istante significa che non siamo umani. O che siamo morti... o che Guerre Stellari non è un nostro mito....

Fin dall'esordio della serie X-Wing, l'attacco contro il cuore della Morte Nera ha rappresentato il momento culminante che tutti abbiamo sempre desiderato rivivere. Naturalmente, quei burloni di Lucasarts hanno atteso l'ultimo degli episodi classici di Guerre Stellari prima di darci finalmente la possibilità di farlo. Lucasarts non ha fatto che perfezionare sempre più il sistema di combattimento aereo nello spazio fin dalla pubblicazione di X-Wing, avvenuta anni fa. Decisa a non gettare via tutto questo lavoro, ha costruito X-Wing Alliance in modo da farlo risultare decisamente familiare ai più esperti veterani di X-Wing e di TIE-Fighter. Dovremo così affrontare missioni che contribuiranno allo sviluppo della trama complessiva. Tali missioni prevederanno di norma l'eliminazione di qualche dannato caccia TIE e del relativo equipaggio, o la protezione di installazioni vitali per l'Alleanza. Le prime missioni ci consentiranno di prendere confidenza con il complesso sistema di comando; anche i novellini potranno così imparare gradualmente come misurarsi contro i seguaci di Darth Vader. I duelli aerei nello spazio sono un affare piuttosto complesso: non sarà sufficiente dirigere la nostra astronave super-armata contro qualche obiettivo e premere il pulsante di fuoco. Per avere successo dovremo invece padroneggiare i trucchi più astuti come il corretto bilanciamento dell'energia destinata ai cannoni, agli scudi e ai motori del nostro velivolo. Dovremo inoltre affidare alcuni incarichi ai nostri compagni di squadriglia. Dal momento che ci troveremo a pilotare anche astronavi munite di torrette armate, potremo metterci ai comandi di queste ultime, lasciando ai nostri fedeli droidi il compito di pilotare l'astronave quando il gioco inizierà a farsi duro. In definitiva, il piacere derivante da tutto ciò è paragonabile a quello che proveremmo a una festa, baciando finalmente una persona che abbiamo sempre adorato ma che credevamo

1 PRENDIAMO IL VOLO!

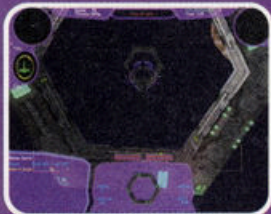
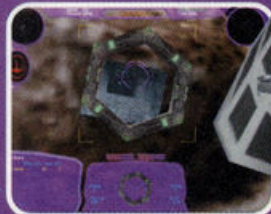
La maggior parte delle missioni può essere affrontata a bordo di vari velivoli, il che renderà ancora più duraturo un gioco già caratterizzato da una longevità spettacolare. Naturalmente le varie astronavi presentano diverse caratteristiche, che rendono alcuni velivoli più adatti di altri a determinate situazioni.

◄Il caccia X-Wing, così chiamato per la sua inconfondibile rassomiglianza con la lettera X.

◄Schizziamo attraverso le viscere dell'enorme globo malefico: la Morte Nera.

► Stiamo andando bene? Stiamo andando male? Panico!

2 PIÙ VELOCE, PIÙ VELOCE!

I campi di addestramento sono il luogo in cui i giovani piloti dell'Alleanza dovranno dimostrare di avere la stoffa giusta. Si tratta in sostanza di gare semi-illegali che attraversano una discarica spaziale. Sono percorsi lunghi e impegnativi, in cui avremo modo di lavorare per ridurre al minimo i nostri tempi migliori.

▲ Qui bisogna dare la caccia a giganteschi hula-hoop lungo il percorso di gara... almeno, crediamo.

▲ Tenendoli inquadrati nel mirino supereremo con successo questa parte.

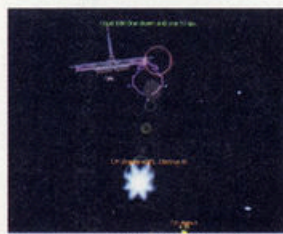
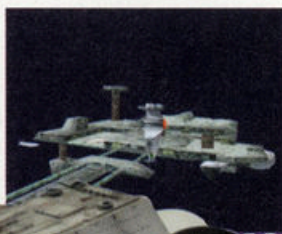
▲ Sfrecciamo attorno a un gigantesco pezzo di metallo galleggiante. Luke non approverebbe.

▲ Sembriamo dei novellini alla prima lezione di scuola guida! Diamoci sotto!

▲ Rosa e giallo: non tutti sceglierebbero questi colori per un'astronave.

▲ Agganciamoci e galleggiamo senza peso.

◀ La madre di tutte le astronavi.

non ci vedesse nemmeno. Un solo elemento potrebbe dissuaderci dal correre subito ad acquistare questo gioco: è un gioco difficile. È talmente tosto che se rovesciasse inavvertitamente il bicchiere di Schwarzenegger al bar, il vecchio Arnold si scuserebbe calorosamente. D'altra parte, varrebbe la pena di investire i nostri risparmi in un gioco destinato a essere completato in un fine settimana? A rendere particolarmente arduo X-Wing Alliance è il fatto che quando veniamo distrutti siamo costretti a ricominciare dall'inizio della missione. Dal momento che spesso accadono un sacco di cose prima che l'azione vera e propria abbia inizio, trovarci costretti a riascoltare più volte gli stessi dialoghi potrebbe risultare anche un po' noioso. In ogni caso vale senz'altro la pena di proseguire, perché ogni nuovo livello ha in serbo nuove e più grandi soddisfazioni per noi: il culmine è rappresentato dalla missione finale, in cui siederemo al posto di comando del Millennium Falcon e potremo trasformare in pulviscolo spaziale quella specie di mortale pallone da spiaggia. Inoltre, al termine di ciascuna missione avremo la possibilità di ripeterla a bordo di un diverso velivolo o con l'aggiunta di speciali trucchetti. Ciò che più conta, però, è che più giocheremo, più ci sentiremo come uno dei protagonisti dei film di Guerre Stellari. Al termine del gioco sarà come se una parte di noi si trovasse su Endor a festeggiare in compagnia degli Ewoks... e ad attaccare bottone alla principessa Leia approfittando della distrazione di Han Solo. Inoltre, questo è senz'altro il più spettacolare dei videogiochi ispirati a Guerre Stellari. Gli effetti sonori sono identici a quelli del film, dal classico sibilo del cannone laser all'inconfondibile ronzio da far rizzare i capelli prodotto da un caccia TIE in avvicinamento. La

▲ Non è un salvaschermo: stiamo volando nello spazio.

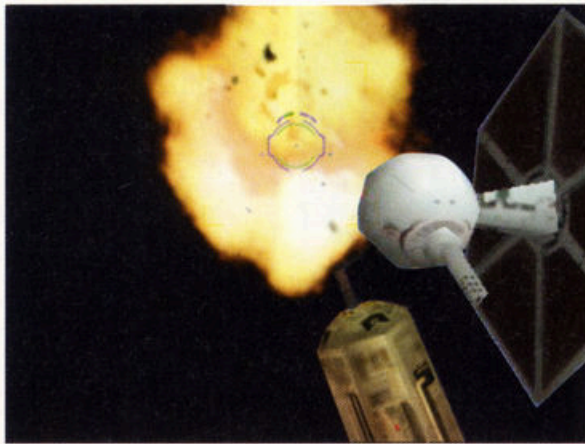
3 LA FORZA... È FORTE!

Seguendo la potente tradizione di X-Wing vs TIE-Fighter in termini di giochi di gruppo, anche X-Wing Alliance offre una quantità di opzioni a più giocatori sufficiente a riempire un intero Super Star Destroyer, più qualche stormo di caccia TIE. Collegati in rete o su Internet potremo prendere parte al combattimento in squadra o volando in solitario, a bordo di uno qualsiasi dei velivoli del gioco.

▲ Nello spazio nessuno può sentirci tremare, ma la situazione sembra critica.

▲ Una specie di enorme ghiacciolo galleggia solitario nello spazio. Agghiacciante!

▲ Freschi freschi dalla nave madre... ecco i nostri amici di ritorno.

▲ Che giornata grigia! In questo gioco ci vuole proprio una pennellata di colore.

▲ Non montiamoci la testa... probabilmente è la fortuna dei principianti.

colonna sonora riproduce perfettamente l'atmosfera del film. All'apparire del primo Star Destroyer imperiale, sottolineato dal trionfale accompagnamento musicale direttamente tratto dalla pellicola, ci si sente davvero sopraffatti da una sensazione tipo: "Oddio... la flotta imperiale! Siamo spacciati!". La grafica del gioco riproduce la gigantesca scala dimensionale dell'universo di Guerre Stellari, permettendoci di sgusciare con i nostri agili caccia tra le enormi torrette delle navi più grandi. Sono pochi i videogiochi in grado di presentare riprese impressionanti come l'immagine di un intero stormo di caccia TIE in avvicinamento sullo schermo illuminato da una muraglia di laser. Inoltre, per la prima volta avremo modo di condurre la nostra astronave attraverso enormi e imponenti strutture, e questo non avverrà soltanto nella sequenza dello scontro finale con la Morte Nera. Questo è l'ultimo dei giochi ispirati alla trilogia originale di Guerre Stellari. L'ultimo e il migliore, molti anni luce avanti rispetto ai precedenti. Valeva la pena aspettare.

"Quando appare lo Star Destroyer si viene sopraffatti da una sensazione tipo 'La flotta imperiale! Siamo spacciati!'"

4 LONTANO, LONTANO!

Inizieremo il gioco nei panni di un membro di una famiglia di mercanti che non amano l'Impero ma temono di mettersi in guai seri se si schierano con l'Alleanza. La situazione, però, è destinata a cambiare...

▲ Questo è Emkay, il nostro fedele droide. In sostanza è un R2-D2 che ha visto troppi film violenti. Ci accompagnerà all'inizio del gioco.

◄ Poi accadrà un evento determinante che ci porterà a schierarci con l'Alleanza e a trasferirci su questa grande e fiammante astronave.

5 BRR... UNO STAR DESTROYER!

X-Wing Alliance trabocca di situazioni assolutamente terrorizzanti. Coraggio, accompagniamo uno dei nostri valenti piloti in una di queste situazioni...

▲ Eccoci in volo... inseguiamo uno di quei caccia TIE, perché no?

▲ Oh, eccolo lì. Tutta l'energia ai cannoni, capitano.

▲ Ci siamo quasi... ancora una raffica ed è spacciato.

▲ Gulp! Un dannato, gigantesco Star Destroyer! Via, scappiamo!

SCONTRO TITANICO!

OK: finora, Conflict Freespace era il miglior gioco spaziale in circolazione. Facciamolo scontrare in un duello aereo con X-Wing Alliance...

il giudizio

aspetto

Ha l'aspetto di Guerre Stellari. Ha il sonoro di Guerre Stellari. Ha l'atmosfera di Guerre Stellari. E Guerre Stellari.

giocabilità

Un sapiente equilibrio di violenza alla X-Wing e tattica... ma è molto difficile.

longevità

Con tutte quelle missioni e le opzioni a più giocatori, questo gioco potrà durarci fino all'uscita della prossima trilogia.

il meglio

Lo scontro Millennium Falcon/Morte Nera, come forse abbiamo già ricordato un paio di volte...

il peggio

Riattraversare tutta la noiosa parte iniziale di una missione dopo essere stati uccisi appena prima della fine.

Ripetiamolo ancora una volta: volare all'interno della Morte Nera a bordo del Millennium Falcon, nella battaglia di Endor... oh, sì!

Se ci piace questo proviamo Conflict: Freespace, un altro gioco dedicato al combattimento spaziale ma leggermente più facile. Oppure acquistiamo X-Wing vs TIE Fighter.

Games Master
GM
CAPOLAVORO
POSTER STELLARE
Questo sarà un anno di grazia per Guerre Stellari. Saltiamo in anticipo sul grande carrozzone con questo delizioso poster gentilmente concesso dalle forze ribelli di Games Master.
X-WING ALLIANCE

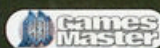
Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

PC

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
PUMPKIN STUDIOS
▼ EDITORE
EIDOS

▼ GIOCATORI
1-8
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

Games Master

WARZONE 2100

Dalle ceneri di un conflitto nucleare spuntano miriadi di piccoli veicoli armati di colossali cannoni. Sì, nel futuro le guerre si combatteranno in tre dimensioni...

▲ Giornata ideale per far saltare in aria tutto quanto e darsela a gambe.

▲ L'ambiente tridimensionale fa sì che la posizione dei nostri carri armati influenzi il loro attacco contro il nemico. Piazziamo gli obici sulla cima delle colline.

Alcuni vorrebbero fare i macchinisti, altri i piloti di aereo. Anche la prospettiva di trascorrere le giornate costruendo carri armati è allettante, però. Ecco perché Warzone 2100 è così favoloso.

Non solo, infatti, potremo far ribaltare, schiacciare, bersagliare e dare alle fiamme i nostri obiettivi in stile Command & Conquer: dovremo anche creare da noi i veicoli necessari per tali attività. Ci serve un veicolo dotato di torretta lanciafiamme? Preferiamo una mitragliatrice pesante? Beh, diamoci da fare e potremo ottenere questo e altro. È questo ciò che distingue Warzone 2100 dagli altri titoli della nuova generazione di giochi di strategia in 3D. Il fatto, cioè, che l'attività di ricerca svolta alla base allo scopo di realizzare nuove armi ha la stessa importanza delle tattiche adottate sul campo di battaglia. Lo svantaggio di questo approccio basato sulla ricerca consiste nel rischio che alcuni strateghi della domenica si trovino spiazzati. Ci sono situazioni nel gioco in cui non riusciremo a battere un avversario a noi superiore finché non ci renderemo conto di dover prima sottrargli un nuovo ritrovato tecnologico che ci consenta di costruire carri armati più potenti. Non avrà senso affrontare colossi armati di cannoni se tutto ciò di cui disporremo sarà una Skoda con una mitragliatrice fissata sul tettuccio. Sebbene le prime missioni siano uno scherzo, Warzone 2100 ci mette molto poco a diventare davvero arduo: presto ci ritroveremo risucchiati dalle difficoltà delle nostre truppe sul campo e saremo costretti a inviare rinforzi in volo dalla base. Con il susseguirsi delle missioni la protezione delle nostre unità più esperte diventerà sempre più importante, ma anche più difficile. Se schiereremo delle reclute contro avversari potenti andremo incontro alla sconfitta. Se tuttavia getteremo nella mischia le nostre unità di veterani e professionisti, rischieremo di perderle prima di poterle trasformare in corpi d'élite da utilizzare nella prossima missione, anche se riusciranno nel frattempo a fare a pezzi la macchina da guerra del nemico. Il successo non dipenderà quindi da attacchi in forze in stile Command & Conquer, ma dalla costruzione di unità in grado di portare a termine il proprio compito e da un uso intelligente del terreno. Spedire i nostri carri armati che montano un mortaio in uno scontro ravvicinato sarà un suicidio; al contrario, cliccando sul pulsante sinistro del mouse potremo accedere ai loro menu degli ordini e incaricarli di combattere a distanza. Ammiriamo le loro scariche di colpi piovere sul nemico! Facciamo avanzare le nostre truppe con la protezione del loro bombardamento! Allo stesso modo, in tutte le missioni di trasporto che effettueremo lontano dalla base sarà essenziale disporre di un carro dotato di una torretta di riparazione, in grado di ovviare ai guasti. I problemi non mancano: il sistema di scelta delle unità è piuttosto complesso. Prima

1 Fuochi d'artificio!

Warzone 2100 offre spettacoli pirotecnici d'eccezione, accompagnati da effetti sonori da brivido. I colpi di mortaio producono un tonfo e quindi potenti esplosioni, mentre i cannoni pesanti rimbombano a brevi intervalli. La nostra passione però sono i lanciamissili, che sfrigolano, esplodono e si lasciano dietro lingue di fuoco che accarezzano il telaio dei loro obiettivi.

◄ I VTOL sorvolano minacciosamente la zona prima di scaricare una pioggia di fosforo incandescente.

▲ Questa piccola esplosione è opera di un tale signor Hussein di Baghdad. Mai visto il metallo bruciare come legno secco? Noi sì.

► Ringraziamo il signor Stalin per questa graziosa immagine: un uso grandioso degli esplosivi ad alto potenziale.

▲ Ecco un'apocalisse realizzata da noi.

▲ Dannazione, ci hanno colpiti! Potremo ordinare la ritirata ai nostri carri se dovessero subire danni gravi.

▼ Salta tutto. Prepariamoci: la Terza Guerra Mondiale è cominciata.

2 PROSSIMA MOSSA: L'APOCALISSE!

Abbiamo sbagliato riducendo l'America a una discarica radioattiva? Un... piccolo errore del sistema di difesa satellitare ha spedito una pioggia di missili contro Washington, Pechino e Mosca. La reazione ha provocato il crollo della civiltà umana.

▼ Un grosso occhio di robot ci sta fissando. Da brivido!

▲ I missili sono in volo. Dopo l'Inverno Nucleare, piccoli gruppi di carri armati controllano il pianeta.

3 Centrale dei cyborg!

Se i veicoli costituiscono il nucleo delle forze d'assalto, la realizzazione dei cyborg è una priorità assoluta. Benché vulnerabili al fuoco, i cyborg sono combattenti estremamente efficaci. Fanno un vero macello con le loro armi e tendono a imparare in fretta, trasformandosi in truppe professionali e in veterani.

▲ I cyborg potranno sembrare debolucci, ma sono in grado di provocare danni rilevanti.

▲ Cyborg contro VTOL. Noi scommetteremmo sui piccoli robot.

▲ Bah! Muri come questi non potranno resistere alla potenza del mio esercito di cyborg. Avanti, mutanti digitali, avanti! Scovate il nemico e distruggetelo! Date fuoco a tutto!

> "Il successo non dipenderà dagli attacchi in forze... ma dalla creazione di unità adeguate e dall'uso intelligente del terreno"

riusciremo a disporre di comandanti e costruire battaglioni, meglio sarà. Il nostro peggior nemico saranno gli ingorghi: quando, cioè, tutte le nostre truppe si troveranno imbottigliate e costrette a spostarsi lateralmente, provocando intoppi che si riveleranno letali se saremo soggetti a un pesante fuoco nemico. La sensazione è che i creatori di Warzone 2100 abbiano dimenticato qualcosa: per esempio, non ci sono missioni segrete affidate a singole unità ad accompagnare gli attacchi in forze. Nonostante ciò, Warzone 2100 rimane un titolo in grado di sfidare Command & Conquer: Tiberian Sun.

4 DATEMI DEI CARRI PIÙ GROSSI!

Non siamo soddisfatti dei nostri cannoncini e delle nostre corazze di latta? Allora impadroniamoci di elementi sufficienti a realizzare armi più potenti. Attenzione però: più grosso non vuol dire migliore. Più pesanti saranno i nostri armamenti e le nostre corazze, più lentamente si muoveranno i nostri veicoli: faremo bene a procurarci un motore turbo.

▲ Quali sono i nostri pezzi preferiti? Costruiamo il cingolato dei nostri sogni.

▲ Più fabbriche costruiremo, più veicoli potremo produrre.

▲ Diamoci dentro e rubiamo dispositivi che ci consentiranno di sviluppare nuove tecnologie.

▲ Costruiamo mura e torrette armate per proteggere la nostra base, poi attiriamo in trappola il nemico.

◄ I cannoni vanno bene, ma le batterie di missili provocano danni terrificanti su qualsiasi obiettivo. Anche il loro aspetto è spettacolare.

► Sabato sera in città c'erano tutti, come possiamo vedere.

BATTAGLIA DI CARRI ARMATI

I giochi con i carri armati ci piacciono un sacco, perciò abbiamo pensato di stilare questa tabella...

	C&C RED ALERT	TOTAL ANNIHILATION	RETURN FIRE	WARZONE 2100
IL MASSIMO				■
MOLTO BUONO		■		■
DISCRETO		■	■	■
INSOMMA	■	■	■	■
SCARSO	■	■	■	■

LEGENDA: C&C RED ALERT, TOTAL ANNIHILATION, RETURN FIRE, WARZONE 2100

il giudizio

aspetto

Molto brillante, anche se gli obiettivi delle missioni avrebbero potuto essere illustrati con più chiarezza.

giocabilità

Un'avvincente miscela di strategia e ricerca. Forse troppo complesso per alcuni, ma la componente fai-da-te affascinerà molti giocatori.

longevità

Diventa rapidamente un gioco esteso e complesso. Non c'è modo di sfrecciare tra le varie missioni: ci vogliono secoli per completarle.

il meglio

Costruire una nuova unità come un reparto di artiglieria corazzata o un VTOL e metterla alla prova sul campo.

il peggio

Trovarsi intrappolati in un ingorgo mortale, con i nemici che pestano duro sui nostri carri immobilizzati. Ahi ahi...

Un ottimo gioco bellico tridimensionale, con eccellenti opzioni di ricerca, ferro e fuoco a volontà. Poteva essere realizzato meglio ma rimane comunque complesso e avvincente.

88%

Se ci piace questo proviamo Wargasm o Total Annihilation, altre due miscele di tattica e combattimento. Grandi esplosioni e grandi mal di testa.

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
MELBOURNE HOUSE
EDITORE
INFOGRAMES

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
PC

KKND: KROSSFIRE

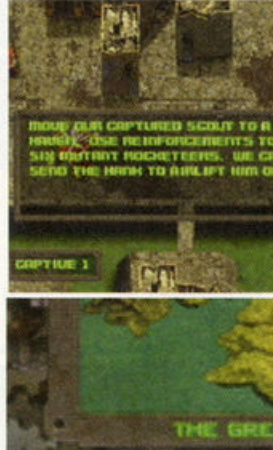
La guerra: a che serve? Beh, a riempire le tasche dei fabbricanti d'armi... e a ispirare videogiochi strategici.

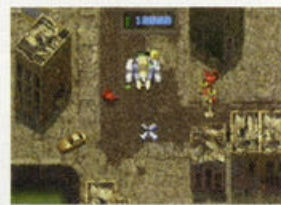
1 LA TEORIA DEL KAOS!

Il meglio di KKND: Krossfire è la sua modalità Kaos a più giocatori. È questa opzione che ci consente praticamente qualsiasi combinazione di alleanze, a distinguere più di ogni altro elemento questo gioco dalla massa.

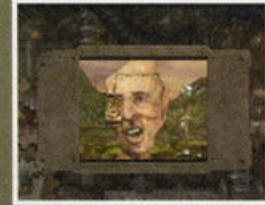
▲ Su questo schermo potremo modificare ogni variabile a nostro piacimento. Avanti, miei prodi!

▲ Eccolo qui, in tutto il suo splendore. Un clone di Command & Conquer in tutta la gloria del suo schermo condiviso... impressionante, vero?

▼ Abbiamo dimenticato gli obiettivi della missione? Niente paura, potremo far apparire sullo schermo un breve riassunto in qualsiasi momento.

Sgombriamo subito il campo dagli equivoci: KKND: Krossfire assomiglia moltissimo a Command & Conquer sia sul piano visivo sia su quello dell'azione. Sarebbe ridicolo fingere che si tratti di qualcosa di più che un clone puro e semplice del celebre classico di strategia.

Non che, del resto, ciò sia necessariamente un male. Se Namco non avesse deciso di copiare l'idea di Sega di un picchiaduro tridimensionale, oggi non potremmo godere dello splendore di Tekken 3, no? A fare di KKND: Krossfire un gioco interessante, tuttavia, è l'impegno intellettuale che ha caratterizzato il suo sviluppo. Invece di limitarsi a pubblicare un semplice clone inferiore all'originale, con una trama o un'ambientazione storica leggermente modificati, gli sviluppatori Melbourne House, noti anche come Beam Software, si sono concentrati sulla risoluzione dei problemi dei giochi Command & Conquer originali. Per esempio, chi non disponeva di un mouse si trovava immediatamente spiazzato di fronte al compito di selezionare i gruppi. Prima di riuscire a trascinare il cursore fino a uno squadrone impegnato nel combattimento, ci si ritrovava di solito senza più soldati da inquadrare in una unità. In KKND: Krossfire, invece, una serie di menu e scorciatoie rapide ci consentiranno di raggruppare, sciogliere e armare le nostre unità con la massima semplicità. Se inoltre disponiamo di un pad analogico, noteremo che il cursore sfreccia sul video a una velocità sbalorditiva.

Non vale la pena dilungarsi sulla trama; può essere tuttavia interessante anticipare che sono tre e non due gli eserciti, completamente diversi tra loro, che si contendono il dominio del mondo. Nella modalità di gioco standard questo non vuol dire gran che, se non che disporremo di tre diverse classi di missioni distribuite in 40 livelli. Passando però alla modalità Kaos a più giocatori potremo scegliere di scontrarci con il computer o con un avversario in carne e ossa in uno spettacolare duello a schermo condiviso... o, meglio ancora, potremo optare per un fantastico conflitto a tre! KKND: Krossfire piacerà soprattutto agli appassionati dei Command & Conquer originali, dal momento che non presenta molte attrattive per chi non si è mai interessato al genere. Gli amanti dei combattimenti strategici, tuttavia, troveranno decisamente pane per i loro denti.

2 TU E IO CONTRO IL MONDO!

Tre diversi eserciti, ognuno in possesso di armamenti specifici, attendono i nostri ordini in questo gioco strategico.

▲ Dopo 40 anni di esposizione alle radiazioni, l'aspetto degli "evoluti" non sorprende molto. Le loro armi "naturali" sono piuttosto semplici.

▲ Mentre gli "evoluti" si succhiavano le radiazioni e si facevano crescere nuove teste, i "sopravvissuti" hanno impiegato il proprio tempo più saggiamente creando impressionanti nuove armi.

▲ Danneggiati dalle armi nucleari, questi robot agricoli non si sono limitati a distruggere tutti gli altri automi che sono riusciti a trovare: hanno anche deciso di cancellare la razza umana...

il giudizio

aspetto

Introduzione eccellente e grafica e menu delle opzioni all'altezza di quelle di Command & Conquer.

giocabilità

Livelli ben realizzati e un intelligente sistema di spostamento e organizzazione delle truppe.

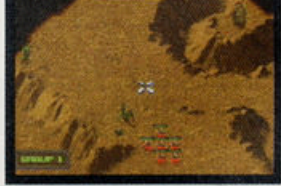
longevità

40 missioni di buon livello più una ricca modalità a più giocatori.

il meglio

Attirare un gruppo di soldati e mezzi nemici in una trappola super-armata. Fantastico!

il peggio

Scovare faticosamente un passaggio tra le rocce quando ogni via sembra impraticabile.

Un gioco davvero niente male. Il confronto con Command & Conquer è scontato e KKND: Krossfire non ne esce vincente, ma rappresenta comunque una validissima alternativa per gli appassionati.

83%

Se ci piace questo proviamo il meglio: Command & Conquer, ora nella collezione Platinum, e Red Alert.

VIETATO AI MINORI DI 98.

WINDOWS 98. IL GIOCO È UNA COSA DA GRANDI.

Finalmente con Windows® 98 il gioco diventa serio. Regalati il realismo assoluto della grafica 3D, la velocità estrema, il suono più coinvolgente e la facilità del Plug & Play. Estendi i tuoi mondi virtuali: Internet è pronto all'uso. E poi, se vuoi, puoi anche lavorare. Con Windows 98 l'immersione è totale, in tutti i sensi.

Microsoft Windows98 Aggiornamento per utenti di Windows

Prezzo riservato a utenti Microsoft

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/

STREET FIGHTER COLLECTION 2

PREZZO
L. 92.000

SVILUPPATORE
CAPCOM
EDITORE
VIRGIN
GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

È come se Capcom avesse riscoperto Street Fighter 2 sotto una pila di vecchi dischi...

il giudizio

aspetto

Essenziale e a 16 bit, come sempre. Potrà entusiasmare soltanto i più nostalgici.

giocabilità

All'epoca brillante e rapida, oggi lenta e familiare. I giocatori più giovani potrebbero domandarsi il perché di tanto clamore.

longevità

Beh, per molti questo gioco dura da otto anni... ma il fascino della novità passa in fretta.

il meglio

Sottoporre abilmente il nostro avversario a uno Shoruyken ben sincronizzato... specie se si tratta di Vega.

il peggio

I tremendi tempi di caricamento. Speravamo che sulla PlayStation sarebbero stati più brevi: macché.

Il termine 'classico' sorge spontaneo... ma non sarà troppo stimolante per chi ama le novità.

49%

Se ci piace questo con ogni probabilità avremo già provato i discendenti di Street Fighter. Diamo un'occhiata a Marvel Super Heroes Vs Street Fighter.

La nostalgia va sempre di moda. Negli anni '80 ricordavamo gli anni '60; gli anni '70 sono stati gli anni '60 degli anni '90. Gli anni '80 sono diventati quindi i nuovi anni '70 e ora i primi anni '90 sono i nuovi anni '80... chiaro, no?
Sulla scia di questa mania dei bei tempi andati, Capcom ha pubblicato Street Fighter 2: The World Warrior, insieme alla Champion Edition e alla Turbo Hyper Fighting, tutti stipati su un unico disco per la PlayStation. Il padre di tutti i picchiaduro per console fa quindi la sua ricomparsa in tutto il suo splendore a 16 bit. Giusto per rinfrescarci la memoria, ricordiamo che dovremo scegliere uno fra 8 o 12 personaggi, a seconda della versione, ognuno dotato di un proprio stile di combattimento, vagando quindi per il mondo intero e pestando a sangue gli altri personaggi.
Ci sono tutte le vecchie glorie: Ken e Ryu con il loro Hadoken, Guile con il suo Sonic Boom e Chun Li con i suoi colpi di gambe. Presto sui nostri pollici si riapriranno tutte le vecchie ferite... Ci sono tuttora ottime ragioni per

infilare Street Fighter 2 nelle nostre console. Prima di tutto, la nostalgia. Otto anni sono lunghi e fa sempre piacere rendersi conto direttamente degli straordinari progressi compiuti dai videogiochi. In secondo luogo, la grafica e lo stile di gioco si difendono ancora bene. Turbo Hyper Fighting è più veloce e scorrevole degli altri due e presenta il classico equilibrio tra immediatezza e tattiche uniche caratteristico dei giochi a due dimensioni. Cosa tuttavia si prefigga Capcom con questa raccolta di tre giochi non è del tutto chiaro. Il pacchetto comprende lo Street Fighter 2 originale e due dei suoi rifacimenti: in sostanza, quindi, si tratta di un unico gioco. Per quanto si tratti di un classico, questo gioco ha fatto il suo tempo e non può certo competere con i Tekken o gli Street Fighter di oggi. Se fosse uscito ai suoi tempi avrebbe ovviamente meritato un giudizio altissimo. Invece viene pubblicato oggi, nello stesso mese in cui escono Street Fighter Alpha 3 e Marvel Super Heroes Vs Street Fighter. Rimane quindi un titolo per nostalgici o per collezionisti, che forse non avrà troppe attrattive per tutti gli altri giocatori.

▲ Questa cerimonia a base di colpi sulle ginocchia non piace particolarmente a nessuno...

1 CHICCHE VISIVE A GO-GO!

L'opzione Collection ci consente di spulciare tra immagini e dati relativi ai personaggi e ci fornisce suggerimenti utili per il combattimento... nell'improbabile caso che avessimo dimenticato qualcosa.

▲ Consiglio pratico numero 1: Colpiamoli. Poi colpiamoli di nuovo.

▲ Tutto ciò che abbiamo sempre desiderato sapere. A quanto pare, Guile detesta la soia.

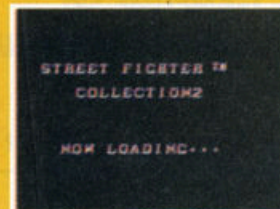
▲ Ryu colto a fumare. Non fatelo, bambini: rallenta la vostra crescita...

2 ALBUM DI FAMIGLIA...

Si dice che siano gli odori a riportare alla mente i ricordi più vividi. Beh, annusiamo un po' queste vecchie glorie. Oh, quanto ci divertivamo all'epoca...

▲ Zangief e Blanka hanno deciso di fare un giretto a Ibiza quest'anno.

▲ Bison è elegante come sempre, ma Vega sembra un po' più malmesso.

▲ Non scommetteremmo un soldo su questo tipo. È finito.

▲ Vi ricordate di me? Sono lo schermo di caricamento! Quanto tempo, vero?

PC

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
CHRIS SAWYER

EDITORE
HASBRO

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

ROLLERCOASTER TYCOON

Un altro giro, signori! Tenetevi forte! Allacciamoci le cinture e prepariamoci alla simulazione strategica più entusiasmante della nostra vita. I sacchetti per chi si sente male non sono compresi nel prezzo...

Per realizzare attrazioni ancora più divertenti, proviamo a collegarne due tra loro. Montagne russe, giochi acquatici e piste di go-kart possono intrecciarsi, con un fantastico effetto finale.

Probabilmente abbiamo già Theme Park. Quasi tutti ci hanno giocato. RollerCoaster Tycoon è sostanzialmente la stessa cosa, perciò perché spendere dei quattrini per questo capolavoro, frutto della mente dell'autore di Transport Tycoon Chris Sawyer?

Beh, tanto per cominciare l'utilizzo del termine 'capolavoro' dovrebbe già suggerirci qualcosa. RollerCoaster Tycoon è infatti una vera rarità: un gioco lindo e lustro, ultra-divertente e a tratti completamente ipnotico. I giochi di strategia in tempo reale finalizzati alla costruzione di un impero sono fin troppi e il tentativo di renderli diversi fa sì che il più delle volte siano incentrati su noiosi scenari storici o sociali. Chris Sawyer, però, ha capito che i parchi dei divertimenti sono posti divertenti da visitare... e si vede! Dal momento che il gioco ci consente di costruire un elaborato parco dei divertimenti partendo da zero, la sua grafica è stata necessariamente mantenuta a un livello semplice. L'azione viene visualizzata da una prospettiva isometrica, con tre livelli di zoom e l'ovvia libertà di ruotare il nostro punto di vista. La grafica di RollerCoaster Tycoon, variopinta e funzionale, rinuncia a qualsiasi ricercatezza. Dal momento che dovremo collocare attrazioni, sentieri e punti di ristoro in posizioni ben precise, è presente una griglia destinata a facilitarci il compito. Alcune attrazioni particolarmente complesse, come le montagne russe possono inoltre diventare così eccessivamente lunghe ed estese da rendere necessario un approccio pratico, privo di fronzoli grafici. La scelta e la collocazione delle piste in RollerCoaster Tycoon viene effettuata per mezzo di menu istantanei in stile Windows, divisi a loro volta in sotto-categorie. Anche la costruzione di un semplice chiosco di bibite, quindi, presenta maggiori difficoltà di quanto non sembri: dovremo tenere presente la necessità di uno spazio adeguato in cui gli avventori possano mettersi in coda, stabilire il prezzo delle merci, trovare una buona posizione e il personale incaricato della vendita e delle pulizie, oltre a una

1 IMPARIAMO COME SI FA!

Per avere accesso a nuove attrazioni in RollerCoaster Tycoon, dovremo prima imparare a realizzarle. Maggiori saranno le somme che investiremo nell'apprendere le modalità di costruzione delle attrazioni, prima avremo modo di utilizzarle. Questo elemento contribuisce ad accrescere la longevità del gioco, dal momento che anche dopo aver giocato più volte ci saranno sempre alcune attrazioni che non sapremo realizzare. Ecco alcune delle possibilità più avanzate offerte da RollerCoaster Tycoon...

È fondamentale che il nostro parco comprenda un certo numero di attrazioni acquatiche: da questo scivolo fino alle più tradizionali attrazioni sull'acqua.

La pista di bob promette emozioni ad alta velocità. Si tratta di una delle attrazioni accessibili solo nella fase più avanzata del gioco, perciò dovremo avere pazienza.

La pista di go-kart. Non si tratta esattamente di un'attrazione entusiasmante, come quegli ingrati dei nostri clienti non mancano di ricordarci, ma è comunque una nuova attività che vale la pena realizzare.

Lo zoom minimo ci consente di ammirare le bellezze del nostro parco in tutta la sua estensione. Mettiamoci comodi e godiamoci il frutto del nostro lavoro in azione.

Montagne russe in legno. Belle da vedere, ma se ci capita sopra un fiammifero saremo nei pasticci.

Uno splendido esempio di piste intrecciate. Non speriamo di ottenere rapidamente simili risultati.

Come si può vedere, la complessità supera nettamente quella di Theme Park.

CREATIVE

RIVA TNT 2 ULTRA

Provala!

nei negozi Computer UNION

3D Blaster Riva TNT2 Ultra è la soluzione grafica veramente esplosiva! Un'unica scheda accelerata per il 2D e il 3D in grado di fornire qualità dell'immagine e velocità semplicemente da primato, il massimo per i giochi. Tutto grazie al potentissimo TNT2 Ultra: il più potente processore della famiglia.

Caratteristiche tecniche

- Memoria SDRAM superveloce 32MB
- Processore grafico nVidia Riva TNT2 Ultra
- Architettura 128 bit - RAMDAC 300 MHz
- Z-Buffer 24/16 bit
- Rendering 3D a 32 bit
- Bus AGP
- Compatibile DirectX, OpenGL
- Oltre 9 milioni di triangoli/sec
- Oltre 300 Megapixel/sec con bilinear filtering

Nei negozi Computer Union trovi tutti i migliori prodotti multimediali, naturalmente Creative!

Audio | Altoparlanti | PC-DVD | Masterizzatore

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA UNION PIÙ VICINO A TE

Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION

INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

▲ Questo è più semplice: montagne russe dotate di una quantità di balzi, giri della morte e curve.

◀ Le montagne russe prefabbricate sono robuste, ma abbastanza noiose.

collocazione che presenti altre attrattive. Potremo intervenire su ognuno di questi elementi. Se per costruire un semplice chiosco è necessario tutto questo lavoro, possiamo ben immaginare le difficoltà legate alla realizzazione di una attrazione. Ultimata la costruzione del nostro parco e stabilito il prezzo del biglietto potremo aprire i cancelli al pubblico: a questo punto emergerà il secondo elemento importante del gioco. RollerCoaster Tycoon si trasformerà cioè in un gioco di strategia più tradizionale. Dovremo quindi tenere sott'occhio l'umore dei nostri clienti ascoltandone i discorsi, in modo da poter modificare il nostro parco secondo i loro desideri. Non dimentichiamo poi che l'obiettivo fondamentale è fare soldi: l'aspetto finanziario qui non è approfondito come in Theme Park, ma questo non è necessariamente un male. È possibile ottenere prestiti, ma il divertimento del gioco è legato alla costruzione degli impianti e al vederli in azione, più che alle sottigliezze della contabilità. Questo è un gioco che ci offrirà in ogni caso grandi soddisfazioni, perfino se il nostro parco dovesse rivelarsi un vero disastro. Chris Sawyer ha centrato ancora una volta il bersaglio, realizzando un gioco perfettamente equilibrato e spassoso. Theme Park 2 dovrà rivelarsi davvero qualcosa di speciale per riuscire a scalzare questo titolo dai nostri computer.

2 DIVERTIMENTO PER TUTTE LE ETÀ

Realizzando il nostro parco teniamo presente che non a tutti piace sfrecciare su e giù fino alla nausea. Probabilmente la nostra passione sono piste piene di giri della morte e discese vertiginose, in grado di sfidare la gravità quasi al punto di farci esplodere il cervello. La gente come mamma e papà, però, preferisce un tranquillo giretto lungo i giardini, prima di una corsa sulla giostra. Facciamo quindi in modo che il nostro parco comprenda anche delle zone in cui i meno temerari possano stare in pace.

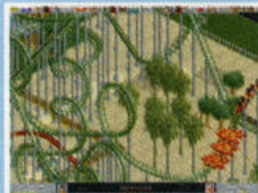
▲ Un labirinto: i vecchietti potranno divertircisi per ore. Solo, ricordiamoci di metterci anche un'uscita...

◀ Il trenino costituisce un'alternativa più tranquilla alle nostre attrazioni mozzafiato.

3 NON È COSÌ FACILE...

Pur potendo scegliere fra un gran numero di montagne russe predefinite, ci divertiremo molto di più costruendo il nostro ottovolante originale. Dovremo tenere conto di alcuni limiti: in particolare, se i visitatori del parco avranno troppa paura delle nostre montagne russe si rifiuteranno di salirci. Con il tempo avremo modo di costruire un mostruoso impianto tutto balzi e curve in grado di far impallidire le più celebri montagne russe del mondo.

◀ Grande, bello... e blu. Sì, possiamo scegliere anche i colori!

▼ Realizzare il nostro ottovolante pezzo per pezzo porta via tempo, ma è divertentissimo

◀ Una progettazione errata o la mancanza di fondi possono trasformare il nostro impianto in una potenziale trappola mortale.

▲ Un ottovolante ben concepito può estendersi in superficie e nel sottosuolo, da un'estremità all'altra del parco: teniamolo presente se disporremo di spazi limitati.

▲ Ricordiamo che alberi e cespugli renderanno le attrazioni più gradevoli.

THEME PARK CONTRO ROLLERCOASTER TYCOON!

Quale dei due produce le maggiori vertigini e ci consente di realizzare le attrazioni più spettacolari? La domanda è cruciale...

TENIAMOCI FORTE!

VARIETÀ DELLE ATTRAZIONI — COMPLESSITÀ DELLE ATTRAZIONI — FATTORE NAUSEA — DIFFICOLTÀ — FATTORE FINANZIARIO

LEGENDA: THEME PARK — R. TYCOON

"Theme Park 2 dovrà essere davvero qualcosa di speciale per scalzare questo titolo dai nostri computer..."

il giudizio

aspetto

Grafica essenziale con colori primari, ma quando le attrazioni sono pronte e cominciano a funzionare tutto si anima.

giocabilità

Una perfetta modalità di addestramento ci guida attraverso tutto il gioco: costruire il nostro parco diventerà presto un compito semplicissimo.

longevità

Niente opzioni a più giocatori, ma non vedremo mai due parchi uguali tra loro. I nostri obiettivi varieranno a seconda del livello.

il meglio

Costruire montagne russe che attraversino il parco da un'estremità all'altra.

il peggio

Dover abbattere gli alberi per fare posto alle nostre piste più grandi. Non è giusto!

Tutta la strategia di Theme Park... con il doppio del divertimento. RollerCoaster Tycoon è un vero gioiello dei giochi di strategia.

91%

Se ci piace questo proviamo Theme Park di Bullfrog, un po' vecchiotto ma sempre divertente, o Theme Hospital, più complesso anche se un po' morboso.

FANTASTICA ALFA ROMEO GTV QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

IL MIO COMPUTER

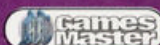
GTV NON TI BASTA STAMPANTI E COMPUTER

RECENSIONE

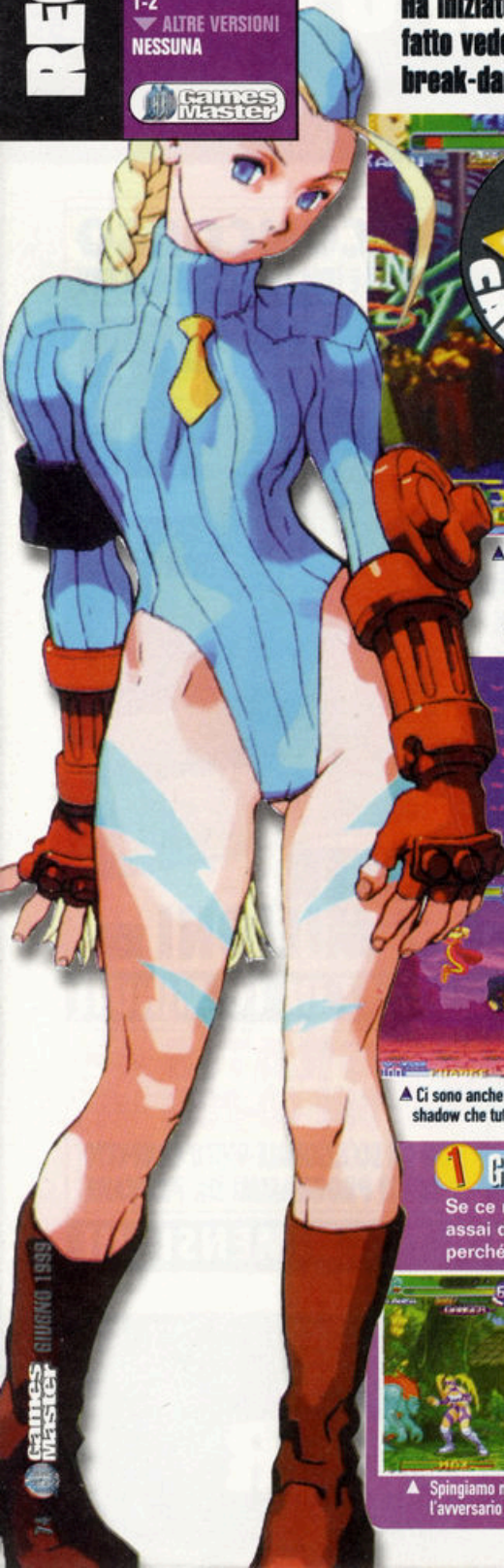
PlayStation

PREZZO
L. 109.900

▼ SVILUPPATORE
CAPCOM
▼ EDITORE
VIRGIN

▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

STREET FIGHTER ALPHA 3

Ha iniziato la sua esistenza come sacco da pugilato elettronico, ha fatto vedere chi era con un gancio devastante e ha fatto della break-dance un'arte marziale. Signori, il numero tre...

GM CAPOLAVORO

Cammy e Ken, vedete di piantarla. Chun Li, hai finito? Vega, metti giù quel rossetto e tu, Zangief, metti giù M Bison! Un attimo di attenzione! Bene, adesso che ci siamo tutti possiamo cominciare. Ecco dunque Street Fighter Alpha 3, il cui titolo avrebbe anche potuto essere "Street Fighter torna a scuola".

Crediamo forse di sapere tutto a proposito delle mosse del gioco e di poter vincere la maggior parte delle risse... ma saremo in grado di inventare le nostre combo personali? Come ce la caveremo quando la nostra guardia scomparirà? O quando un Akuma super-carico si avventerà contro di noi?

Naturalmente dovremo cambiare le regole del gioco. Invece di gettare alle ortiche la saggezza dei precedenti giochi della serie Street Fighter, Street Fighter Alpha 3 intende combinare gli stili di gioco di tutte le edizioni precedenti all'interno di un unico titolo. Potremo così giocare in difesa o in modo più creativo, scegliendo le mosse più potenti o aumentando la nostra forza complessiva. Di conseguenza, gingillandoci con le varie modalità e opzioni di gioco potremo praticamente crearci il nostro lottatore personale. È questa l'attrazione più allettante: potremo scegliere o meno il turbo, personalizzare le nostre combo o scegliere per i vecchi classici: insomma, c'è di che soddisfare chiunque abbia mai stretto convulsamente il pad tra le mani davanti a un titolo Street Fighter. Sono 34 i combattenti che si pestano e si pavoneggiano sui fondali dall'aria retro che caratterizzano il gioco. Potremo assaporare un bel po' di atmosfera del passato. Sarà difficile, tuttavia, perché saremo troppo impegnati a cercare di fare bella figura. Come in tutti i precedenti titoli Street Fighter, chiunque in possesso di un minimo di tempismo potrà riuscire a mettersi

▲ I pugni di Balrog sono devastanti come sempre. Meglio evitare di beccarcene troppi sul muso.

▲ Ci sono anche le classiche mosse shadow che tutti amiamo.

1 GIÙ LE MANI DALLA MIA GUARDIA!

Se ce ne staremo con le mani in mano o semplicemente ci beccheremo troppe sventole le conseguenze saranno assai debilitanti, perché il nostro indicatore di guardia scivolerà verso lo zero. Non sarà una situazione divertente, perché rimarremo vulnerabili quasi a qualunque attacco: infatti, non potremo bloccare! Brutta storia, davvero.

▲ Spingiamo nell'angolo l'avversario e bastoniamolo.

▲ Il tintinnio significa che il suo indicatore di guardia è a terra. Addosso!

▲ Una dose di calci e pugni ed ecco che il ragazzo del Brasile è pronto per una barella.

▲ Blanka ha perso! R Mika ha vinto! La celebrazione della vittoria, in classico stile Street Fighter, è affidata ai balzi.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Oltre 1.000.000 di copie già vendute
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

in mostra per un po'... ma al momento giusto, un veterano del combattimento scoprirà il suo punto debole e potrà approfittarne senza pietà. È l'equilibrio tra i punti di forza e di debolezza a rendere così divertente lo stile di combattimento di Street Fighter Alpha 3. Il fatto che il nostro indicatore di guardia venga ridimensionato a ogni colpo contribuisce a bilanciare l'azione di gioco. Ostinandoci a bloccare i colpi avversari rischieremo di ritrovarci indifesi anche di fronte alla più blanda delle mosse speciali. Per la prima volta i professionisti delle mosse speciali avranno la possibilità di affrontare i giocatori caratterizzati da uno stile più prudente basato sui contrattacchi: nella modalità a due giocatori, infatti, ognuno dei due contendenti potrà scegliere fra i tre stili di gioco quello che più si adatta alla sua inclinazione. Sarebbe difficile negare che il fascino di Street Fighter Alpha 3 derivi in gran parte dal fatto che tutti i suoi elementi risultano familiari. D'accordo, c'è anche qualche personaggio 'nuovo' ispirato alla serie Final Fight, come Cody, R Mika e Juli. Anche la possibilità di inventare nuove combo nel corso del gioco rappresenta effettivamente una novità. Tuttavia, torcendola un po' l'ossatura di Street Fighter rimane intatta... proprio come la spina dorsale di Dhalsim. Se non saremo in grado di padroneggiare le mosse classiche andremo incontro a una dura batosta. Sul piano visivo il gioco rimane ancorato a un'atmosfera bidimensionale d'altri tempi, ma nonostante ciò Capcom è riuscita a equilibrare perfettamente gli stili difensivo e offensivo.

2 Estremo!

Lo stile X-ism ci permette il massimo di danni e di mosse speciali, mentre lo stile A-ism è adatto ai più prudenti che preferiscono i contrattacchi. Lo stile più interessante è il V-ism, una modalità ispirata a Street Fighter 2 che prevede la creazione di combo personalizzate.

▲ Ecco Chun Li darsi da fare balzando qua e là sullo schermo sulle sue gambe tozze più veloce di un fulmine.

3 Street Fighter in tournée!

La modalità World Tour ci permette di sfidare gli abitanti di varie nazioni. I combattenti che giocano in casa hanno il vantaggio di poter essere colpiti soltanto da combo personalizzate.

◄ Visitare paesi esotici... e riempirne di schiaffi gli abitanti. Questa sì che è una vacanza!

▲ Abbiamo fatto polpette degli americani! Si riparte: vediamo di offendere qualche altra nazionalità!

◄ A Karin non piaceva il pigiama rosa di Dan... per cui gli ha rotto il muso.

► Più avanti dovremo affrontare molti avversari diversi. Molto bene.

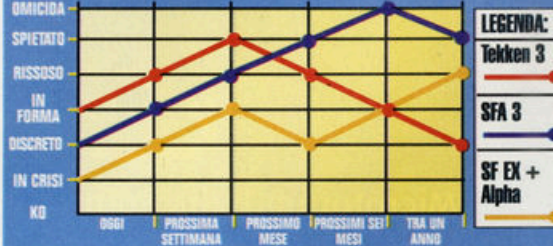
◄ Ecco T-Hawk, più duro di un totem. È lento, ma abbastanza possente da risultare letale.

Piani di battaglia...

La febbre del combattimento è contagiosa. Durante la compilazione di questa tabella, due dei nostri esperti sono rimasti vittime di una scazzottata...

Omicida / Spietato / Rissoso / In forma / Discreto / In crisi / KO

Oggi / Prossima settimana / Prossimo mese / Prossimi sei mesi / Tra un anno

Legenda: Tekken 3 / SFA 3 / SF EX + Alpha

C'è di che soddisfare chiunque abbia stretto convulsamente un pad davanti a uno dei titoli Street Fighter

il giudizio

aspetto

Non è un semplice gioco per PlayStation. Capcom ha stipato un gioco da sala giochi di dieci anni fa in un solo CD. Notevole.

giocabilità

Una partita a scacchi a suon di cazzotti. I tre stili di gioco lo rendono più entusiasmante di qualsiasi precedente titolo Street Fighter.

longevità

Può piacere o no. Se ci piace, non c'è verso: gli rimarremo incollati per mesi.

il meglio

Inventarci da zero la nostra combo e servircene per fare a pezzi gli avversari. Creativo... e violento.

il peggio

Prendersi una spolverata da Zangief. Non vale! Negli altri giochi è un ciccione inoffensivo!

Sebbene datato sul piano grafico, questo gioco riesce a riunire in sé il meglio dell'intera serie Street Fighter.

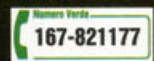
91%

Se proprio non riusciamo a sopportare la grafica fuori moda... potremmo preferire l'ottimo Street Fighter EX Plus Alpha.

EIDOS
INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

Numero Verde
167-821177

LEADER
Qualità Interattiva

PREZZO
L. 109.000

SVILUPPATORE
ACTIVISION
EDITORE
ACTIVISION

GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Attenzione: stiamo per impadronirci del mondo. Sembra un'idea esagerata? Beh, è esattamente lo scopo del gioco strategico definitivo Civilization: Call to Power.

GM CAPOLAVORO

Sono incredibili questi americani. Prima ci infliggono i McDonald, i Jackson Five, Monica Lewinsky, i bermuda , Dynasty e... sé stessi. Ora, cercano di trasformarci in un branco di megalomani in modo da renderci ancor più simili a loro.
Il sistema che hanno scelto non consiste nel regalarci dei bombardieri B-52 che ci consentano di radere al suolo una nazione a nostra scelta: no, è molto più sottile. Il loro piano prevede infatti che inseriamo nei nostri PC un CD che ridurrà gli obiettivi della nostra esistenza a uno solo: il dominio completo del pianeta e dello spazio. Cosa c'è sul dischetto? Civilization: Call to Power. Dopo circa un'ora di gioco avremo costruito un certo numero di città, che si staranno dando allegramente da fare allo scopo di fornirci truppe o prodotti utili per lo sviluppo della nostra civiltà. Qui il gioco inizierà a coinvolgerci in misura preoccupante. Inizieremo a

esplorare il nostro territorio, edificando nuove città e producendo ogni tipo di nuovi giocattolini, specie di natura bellica. Entreremo quindi in contatto con le altre civiltà del pianeta. Che fare? Commerciare pacificamente con loro e servirci della diplomazia per acquistare prestigio? Oppure usare le maniere forti? Dopotutto, hanno tante belle città che sembrano fatte apposta per essere saccheggiate... Tuttavia, se hanno un trattato con qualche altra potenza potremmo finire per trovarci in guai seri quando le nostre città verranno attaccate da ogni parte. Questo approccio bellico e strategico conferisce al gioco una profondità tale da poterci assorbire completamente. Civilization e Civilization 2 erano senz'altro caratterizzati da una notevole giocabilità, ma il loro aspetto e il tipo di interfaccia non li rendevano esattamente i giochi più facili del mondo. Fortunatamente tutto è cambiato con Call to Power: paragonato a Civilization 2, è come una top model di fronte alla secchiona della classe. La nuova interfaccia rende possibile gestire tutto il lavoro di sviluppo, costruzione delle unità e manutenzione delle città attraverso un unico pannello posto in basso sullo schermo. È tutto molto più semplice e veloce che in passato. Dopo un periodo imprecisato, fatto di intere serate, fine-settimana, appuntamenti disdetti, cuccioli lasciati senza mangiare, prati non falciati, fidanzate dimenticate e telefoni staccati... raggiungeremo finalmente il punto in cui il gioco precedente avrebbe avuto

1 L'INFINITO... E OLTRE!

Orgogliosi di aver finalmente realizzato le armi da fuoco, vero? Beh, immaginiamo come ci sentiremo quando, raggiunto lo spazio, dovremo sviluppare una potenza di fuoco ancora più progredita!

▲ Teniamo d'occhio la popolazione: si scoccerà se useremo le città solo per creare truppe.

▶ Comincia a funzionare: ecco le nostre forze aeree che bombardano a tappeto il nemico.

2 MOLTO DA SCOPRIRE

Anche i più consumati giocatori di Civilization 2 si imbatteranno in qualche sorpresa in Call to Power. Per esempio, queste nuove unità che potremo costruire e sguinzagliare per seminare caos e, si spera, morte e distruzione tra i nostri poveri avversari.

◀ Gli avvocati? Bah! La feccia della terra. Eccoli mettere in ginocchio una città distruggendo il lavoro e la produzione.

▼ La popolazione non ci obbedisce? Allora è il caso di sottoporla al lavaggio del cervello con un po' di controllo subliminale.

▲ Inviamo un sacerdote per rafforzare le nostre città con i poteri della magia.

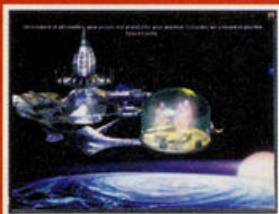
▲ Niente di meglio di una bella epidemia per radere al suolo una città.

◀ Gli Ecoterroristi non amano le città che producono inquinamento o svolgono esperimenti pericolosi. Siamo avvertiti.

3 SONO UN DIO... FUORI I SOLDI!

Se sapremo essere buone divinità la nostra gente ci adorerà, erigerà templi per noi, ci consentirà di estendere il nostro regno e costruirà per noi anche qualche grazioso giocattolino.

▲ All'inizio la nostra città ha un'aria un po' misera... meglio darsi da fare.

▲ Così va meglio, con qualche edificio come si deve. Proseguiamo con le nostre ricerche.

▲ Ecco qua: si sono trasferiti nello spazio per proseguire la nostra opera.

▲ Bene, bene, bene. Perfetto.

▲ La ricerca scientifica svolge un ruolo importantissimo nel gioco.

▲ La scelta è dura: staremo a prendere il sole o conquisteremo il mondo?

termine. A quel punto la nostra civiltà dovrebbe dominare l'intero pianeta e potremo avventurarci nello spazio. Attenzione: nella nuova versione del gioco saremo soltanto a metà strada. Raggiunto lo spazio, potremo continuare a colonizzare e a progredire per altri 3000 anni! Insomma, sarà come avere Civilization 2 e Alpha Centauri in un solo gioco. Call to Power è talmente profondo che potremmo dedicargli un intero numero della rivista senza scalfirne più che la superficie. La curva di apprendimento, però, è perfetta: se conosciamo i giochi precedenti ritroveremo gran parte dei vecchi elementi e potremo sperimentare le utili novità, mentre se siamo dei novellini non ci sentiremo comunque spiazzati. Civilization: Call to Power è semplicemente il più entusiasmante gioco di strategia per PC del nostro tempo. Rappresenta un notevole passo avanti per la serie Civilization e riesce perfino a bagnare il naso ad Alpha Centauri. Se abbiamo il minimo interesse per i giochi di strategia, questo titolo merita il primo posto nella nostra lista degli acquisti.

▲ Ricordiamoci che uno scontro tra navi da trasporto e navi da guerra non è affatto leale.

▼ Le unità da combattimento iniziali diventano inutili quando entrano in campo gli eserciti più potenti.

4 AVANTI, PROVATECI!

La guerra. A che serve? Beh, di solito a uccidere un sacco di persone e a impadronirsi delle loro terre. Il modo più semplice per battere i nostri nemici e conquistare la vittoria, comunque, consiste semplicemente nello sterminarli. Tutto chiaro? Procediamo, allora.

▲ Le unità di terra costituiscono la nostra forza d'attacco fondamentale. Individuiamo il nemico e spediamo un'unità contro di lui.

▲ Presto, però, dovremo procedere all'invasione. Costruiamo navi da guerra e da trasporto.

▲ La ciliegina sulla torta. Le forze aeree velocizzano gli attacchi.

▲ Potremo inviare più di un'unità per volta per mezzo di questo schermo d'attacco.

GLI DEI SI AFFRONTANO

Come si piazza Call to Power di fronte agli altri pezzi grossi? Ecco qui le rispettive prestazioni...

	CIVILIZATION CALL TO POWER	QUAKE 2	FIFA '98	GRAND THEFT AUTO
DOMINIO MONDIALE	✱			
BOTTE DA ORBI			✱	
ESPLORAZIONE	✱			✱
MASSACRI INDISCRIMINATI	✱	✱		✱
ESERCITI STERMINATI	✱			

> La profondità di Call to Power è tale che potremmo dedicargli un intero numero della rivista...

il giudizio

aspetto

Grandi progressi nella grafica e colonna sonora favolosa. Ottimo.

giocabilità

Facile da cominciare e assolutamente coinvolgente. Conquistare il mondo non è mai stato così divertente.

longevità

Dipende: quanto tempo abbiamo? Una volta iniziato, potrebbe assorbire con facilità tutto il nostro tempo libero.

il meglio

Il suo stile di gioco aperto. Potremo fare tutto ciò che vorremo.

il peggio

L'inizio è un po' lento e l'azione rischia di rallentare se le civiltà presenti sulla mappa sono numerose.

È Civilization 2, solo molto più grande e molto, molto migliore. Un gioco straordinariamente coinvolgente che ci farà prigionieri.

92%

Se ci piace questo apprezzeremo Alpha Centauri, in uscita nello stesso periodo e Civilization 2.

R4
RIDGE RACER TYPE 4

F.A.Q.

PlayStation

Abbiamo completato Gran Turismo? Allora, perché non affrontare una nuova sfida, per esempio con Ridge Racer Type 4? Per sapere come ottenere i tempi migliori e nel contempo battere i nostri amici, ecco alcuni dei migliori suggerimenti e trucchi sull'argomento.

Circuito 1
Prima prova, Gara 1
Helter Skelter • • • • • • • • • • • • • •Yokohama

UN'OCCHIATA ALLA PISTA
Trattandosi del primissimo circuito del gioco, Helter Skelter è di gran lunga la pista più semplice. Potrebbe essere una buona idea affrontare qualche Time Trial su questo circuito che non presenta curve troppo insidiose.

1 Il rettilineo lungo
Superata la curva ci ritroveremo su un rettilineo molto lungo. Sarà il momento di premere l'acceleratore: qui dovremmo riuscire a ottenere il meglio dalla nostra macchina. Sebbene appaia completamente lineare, questo tratto di pista presenta un paio di curve: se andremo a sbattere la nostra velocità si ridurrà notevolmente, perciò restiamo lungo il lato destro della pista.

3 La prima curva
Non troppo difficile. Iniziando a derapare con un certo anticipo questa curva si rivelerà una semplice scivolata. Ricordiamo di imboccare la curva un po' in anticipo, altrimenti finiremo dritti contro il muro.

4 La seconda curva

Come la precedente non dovrebbe crearci particolari problemi. Tutto ciò che dovremo fare sarà frenare in anticipo, per poi uscire dalla curva accelerando e tentando di rimanere quanto più possibile vicini al muro interno. In questo modo avremo tutto lo spazio per rimetterci nella posizione corretta, se qualcosa dovesse andare storto. Non accadrà, comunque...

1 La partenza
Piazziamoci sul lato sinistro della pista: in questo modo potremo raggiungere la chicane senza dover utilizzare troppe volte lo sterzo. Inoltre aumenteremo così le nostre possibilità di liberarci di un po' di avversari mandandoli a schiantarsi contro i muri.

Questa pista è semplicissima, perciò usiamola per imparare le basi del gioco!

5 L'ultima curva
È una curva difficile, perché preceduta da una pozzanghera. Rallentiamo, frenando prima di iniziare il salto, poi sterziamo imboccando la curva quando riprenderemo terra. In questo modo la macchina ritornerà al suolo e si posizionerà sobbalzando nella giusta direzione. Un sistema migliore ma più difficile consiste nel far slittare la macchina prima del fossato: la trazione sarà sufficiente per farci mantenere una velocità decente.

Circuito 2

Prima prova, Gara 2

Wonderhill • • • • • • • • • • • • • • • Fukuoka

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

Come il circuito precedente anche questo non dovrebbe crearci particolari problemi: è pieno di deliziosi rettilinei e di curve abbastanza semplici.

4 La curva più difficile

Questa curva è decisamente tosta. Abbiamo sperimentato vari sistemi per superarla: pochi funzionano a dovere. Quello che consigliamo è il nostro sistema preferito. Affrontando la curva, imbocchiamola da sinistra, dirigendoci verso la ghiaia, poi effettuiamo una derapata strettissima proprio un millesimo di secondo prima di allinearci con la curva. In questo modo dovremmo riuscire a superarla alla perfezione.

3 La curva successiva

Affrontiamo questa curva in modo analogo alla precedente. Non imbocchiamola a tutta birra o finiremo contro il lato del ponte subito dopo aver superato la curva, quando tenteremo di raddrizzarci. Per imboccare correttamente la curva seguente avremo bisogno della massima velocità possibile.

5 Le curve sulla collina

La successiva serie di curve andrà affrontata con molta calma: in caso contrario non avremo alcuna possibilità di ottenere un posto decente in classifica. Sarà estremamente difficile utilizzare la derapata, perché trattandosi di un giro completo questo sistema ridurrebbe eccessivamente la nostra velocità. Cerchiamo quindi di sterzare 'a tratti'.

2 La curva successiva

Non appena avremo superato la prima curva, eccone un'altra davvero insidiosa con cui misurarci. Non è abbastanza stretta da consentire una derapata, ma nemmeno abbastanza larga da essere superata a tutta velocità. La scelta migliore consisterà semplicemente nell'usare i freni subito prima della curva, entrandovi oscillando. Se riusciremo a evitare di finire sull'erba, tutto dovrebbe andare nel migliore dei modi.

6 Le curve a zig-zag

Superato il tunnel raggiungeremo un tratto di pista caratterizzato da una serie di insidiose curve a S. Teniamoci al centro della pista o andremo a sbattere contro tutte le barriere.

PARTENZA

1 La prima curva

Dalla partenza fino a questo punto la pista è un giochetto. Questa è la curva migliore del gioco per effettuare una perfetta derapata. Imboccando la curva puntiamo verso il lato interno; poi, subito prima della svolta, iniziamo a derapare, assicurandoci però di calcolare il momento esatto in cui rilasciare il freno e accelerare al massimo. Rimaniamo vicino al lato interno: avremo così spazio sufficiente per raddrizzarci.

7 L'ultima curva

Basterà una semplice derapata verso destra e avremo completato il circuito. Facile, no?

Circuito 3

Seconda prova, Gara 1

Edge of the Earth • • • • • • • • • • • New York

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

Il circuito dell'aeroporto. È uno dei nostri preferiti: la gara ha luogo durante la notte e questo dà al gioco un'atmosfera suggestiva. Questa pista offre ottime curve, ideali per le slittate. Godiamoci il circuito: è breve e ci consentirà di fare un sacco di pratica.

Premendo il pulsante ⊕ durante il replay potremo ammirare deliziosi effetti di sfocatura!

3 La curva a U

Da qui potremo accedere a un rettilineo sufficiente a farci raggiungere la velocità adeguata. Raggiunta la curva, rallentiamo prima di imboccarla. Effettuiamo quindi la derapata, tenendo però il pedale giù per un tempo molto superiore alla norma.

4 I tunnel

Tra la curva precedente e la tirata finale verso il traguardo dovremo affrontare un paio di tunnel dall'aspetto insidioso che andranno superati con la massima attenzione. Si tratta dei punti in cui è maggiore il rischio di perdere posizioni o secondi preziosi... e non vogliamo che questo accada, no?

2 La prima curva

Può essere affrontata a tutta velocità, a meno che non ci troviamo al volante di una delle macchine speciali. Non appena vedremo le strisce bianche e rosse della curva, spostiamoci a destra e imbocchiamo quindi la curva, prendendola molto stretta. Se dovessimo urtare la barriera sinistra, rallentiamo per un attimo, raddrizziamoci e proseguiamo.

5 L'ultima curva

Non si tratta di una curva particolarmente difficile, ma vale la pena ricordare che non rischieremo di perdere tempo passando sulla ghiaia. Le macchine controllate dal computer lo fanno di rado, perciò questa sarà un'ottima occasione per superare qualche avversario. Nel giro conclusivo sarà anzi l'ultima occasione per farlo. Se riusciremo a sorpassarli qui, per loro sarà difficile riacciuffarci.

1 La partenza

Poco dopo la partenza c'è una leggera chicane che spesso costringe i concorrenti ad ammucchiarsi. Dirigiamoci verso il centro della curva poi allineiamo la macchina per affrontare la svolta a destra. In questo modo dovremmo riuscire a sbattere fuori pista alcuni dei nostri avversari, a patto di non combinare un pasticcio nel tratto di pista successivo.

Circuito 4

Seconda prova, Gara 2

Out of the Blue • • • • • • • • • • • • Yokohama

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

Trattandosi dell'ultimo dei primi quattro circuiti del gioco, è ovvio che sia difficile. È consigliabile utilizzare i Time Trial per imparare a conoscere nel modo migliore possibile le piste.

3 Il lungomare

Un tratto duro con curve insidiose. Non cerchiamo di derapare: le curve possono essere superate utilizzando accuratamente lo sterzo. La derapata tornerà utile per superare l'ultima curva, quella con la nave.

2 La prima curva

Usciti dal tunnel dovremo superare un'ampia curva, che non dovrebbe darci eccessivi problemi. Una volta superata questa curva dovremo affrontarne un'altra molto stretta verso destra: per superarla sarà necessaria una derapata adeguata. Se non la faremo finiremo sul lungomare.

4 Collina Ridge Racer

OK, in realtà non si chiama così, ma chiunque abbia provato il primo gioco riconoscerà l'aspetto delle pareti rocciose a destra. Questa curva è terribilmente insidiosa e richiede la massima cautela. Effettuiamo una derapata, ma non troppo lunga o rischieremo di sbandare.

PARTENZA

5 Il tunnel

Non dovrebbe terrorizzarci più di tanto, dal momento che presenta soltanto una leggera curva a metà strada. Ciò lo rende il luogo ideale per mandare a sbattere contro il muro qualche avversario che si stia avvicinando troppo. Proprio così: qualcosa da ridire? Vogliamo vincere a ogni costo, no?

1 La partenza

Da qui ci infileremo all'interno di un lungo e vasto tunnel. Lo spazio non manca, perciò non dovremmo avere particolari problemi di manovra. Limitiamoci a tirare al massimo perché si tratta di uno dei pochi tratti di questa pista che potremo attraversare agevolmente a qualsiasi velocità.

6 Il rettilineo finale

Il consiglio migliore è di affrontarlo con la massima cautela. Per cominciare, slittiamo prendendo stretta la prima parte della curva, poi acceleriamo e superiamo la parte successiva. Potrebbe essere necessario un po' di esercizio per riuscirci, ma questo è spesso il punto in cui si può perdere o vincere una corsa. Come abbiamo già ricordato, è fondamentale fare esercizio durante i Time Trial.

La derapata!

Sebbene questo gioco non presenti forse il dettagliato realismo di un Gran Turismo o di un TOCA 2, vale senz'altro la pena di imparare qualche nozione di base prima di piazzarci al volante per un paio di giri. La manovra più elementare, che dobbiamo assolutamente padroneggiare, è la derapata. Può sembrare difficile, ma non lo è affatto una volta appresi i suoi rudimenti. Dirigendoci verso il vertice della curva, ovvero il suo punto centrale, togliamo il dito dall'acceleratore e diamo un colpetto rapido ai freni. Appena le gomme inizieranno a slittare, spostiamo il pulsante direzionale verso la curva, poi torniamo ad accelerare e prepariamoci a un'impressionante scivolata. Quando inizieremo a slittare, premiamo il pulsante direzionale nella direzione opposta, in modo da interrompere la derapata. Maggiore sarà il tempo che attenderemo prima di premere il pulsante nella direzione opposta, più ampio sarà l'arco descritto dalla nostra macchina... mantenendo una velocità adeguata potremo descrivere un cerchio completo.
Gareggiando con una macchina che tende a sbandare il trucco per superare correttamente le curve consiste nel frenare rapidamente

posizionandoci in linea retta, attendere che le gomme inizino a stridere per poi imboccare decisamente la curva premendo nuovamente l'acceleratore. In questo modo la macchina dovrebbe essere in grado di superare anche le curve più insidiose.
Ricordiamoci soltanto di frenare con un certo ritardo o finiremo contro il limite della curva che stavamo tentando di superare.

Le curve!

La derapata è una tecnica eccellente per superare le curve più difficili, ma ricordiamoci di non utilizzarla per tutte le curve. Sarà anche il modo più entusiasmante di curvare ma l'utilizzo dei freni determina di per sé una riduzione della nostra velocità.
Se una curva non è a U o almeno a 90°, lasciamo perdere la derapata.
Esistono un paio di altri sistemi molto più utili e veloci, come vedremo nelle prossime pagine.

Circuito 5
Gran Premio finale, Gara 1
Phantomile • • • • • • • • • • • • • Yokohama

UN'OCCHIATA ALLA PISTA
Una delle più brevi e piacevoli. Nella redazione di Games Master è un circuito molto popolare per le sfide a due giocatori perché presenta un paio di curve terrificanti in grado di rovinare una corsa...

1 La partenza
L'inizio della pista è semplicissimo. Dovremo subito affrontare una lunga e ampia curva verso destra che potremo superare senza problemi a tutta velocità: è più semplice di quanto sembri. A patto, naturalmente, di non essere al volante di una delle macchine speciali super-veloci. Manteniamo alta la velocità per affrontare il tratto seguente.

2 La prima curva
In prossimità della fine la curva si fa un po' più difficile. Per superarla senza problemi sarà sufficiente dare un colpetto ai freni. Ciò dovrebbe bastare perché il muso della macchina superi la curva e si posizioni adeguatamente per l'ingresso nel tunnel.

3 Il tunnel
Dovremo imboccare il tunnel a tutta velocità, rallentando tuttavia in misura notevole per superare la prima curva. Effettuiamo una leggera derapata, interrompendola però abbastanza velocemente, poiché avremo bisogno della massima trazione possibile per affrontare la curva successiva, che andrà superata con una potente derapata.

4 Il rettilineo lungo
Se il tratto del tunnel è stato un incubo questo sarà per noi il rettilineo ideale per guadagnare tempo sui nostri avversari più lenti.

5 La curva successiva
Superando il fossato prepariamoci a rallentare perché c'è una curva in agguato. Dovremo effettuare una derapata o finiremo contro il muro. Questo è il tratto ideale per guadagnare posizioni perché la curva è abbastanza stretta da consentirci di schizzare attraverso la parte centrale e servirci dell'impatto per rallentare. Un sistema rischioso ma efficace.

6 La curva finale
Potrà rivelarsi difficile se la imboccheremo con l'angolatura sbagliata. Se invece calcoleremo bene i tempi della derapata, avremo buone probabilità di guadagnare un paio di posizioni, perché le macchine controllate dal computer imboccano questa curva quasi sempre con la stessa angolatura.

PARTENZA

Circuito 6

Gran Premio finale, Gara 2

Brightest Night • • • • • • • • • • • • • New York

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

Se siamo convinti che Ridge Racer 4 non presenti un numero sufficiente di salti, questo circuito sarà pane per i nostri denti, perché a metà strada dovremo affrontare il balzo senz'altro più entusiasmante nell'intera serie di giochi Ridge Racer. Toglie letteralmente il respiro... almeno quando si finisce contro il muro ai piedi della collina.

Freniamo appena toccheremo terra dopo il balzo, altrimenti...

6 Dopo il tunnel

La leggera curva all'interno del tunnel non dovrebbe rivelarsi troppo difficile, ma una volta all'esterno dovremo affrontare una seconda curva molto stretta. Diamo un colpo di freni: dovremmo riuscire a superare la curva slittando leggermente.

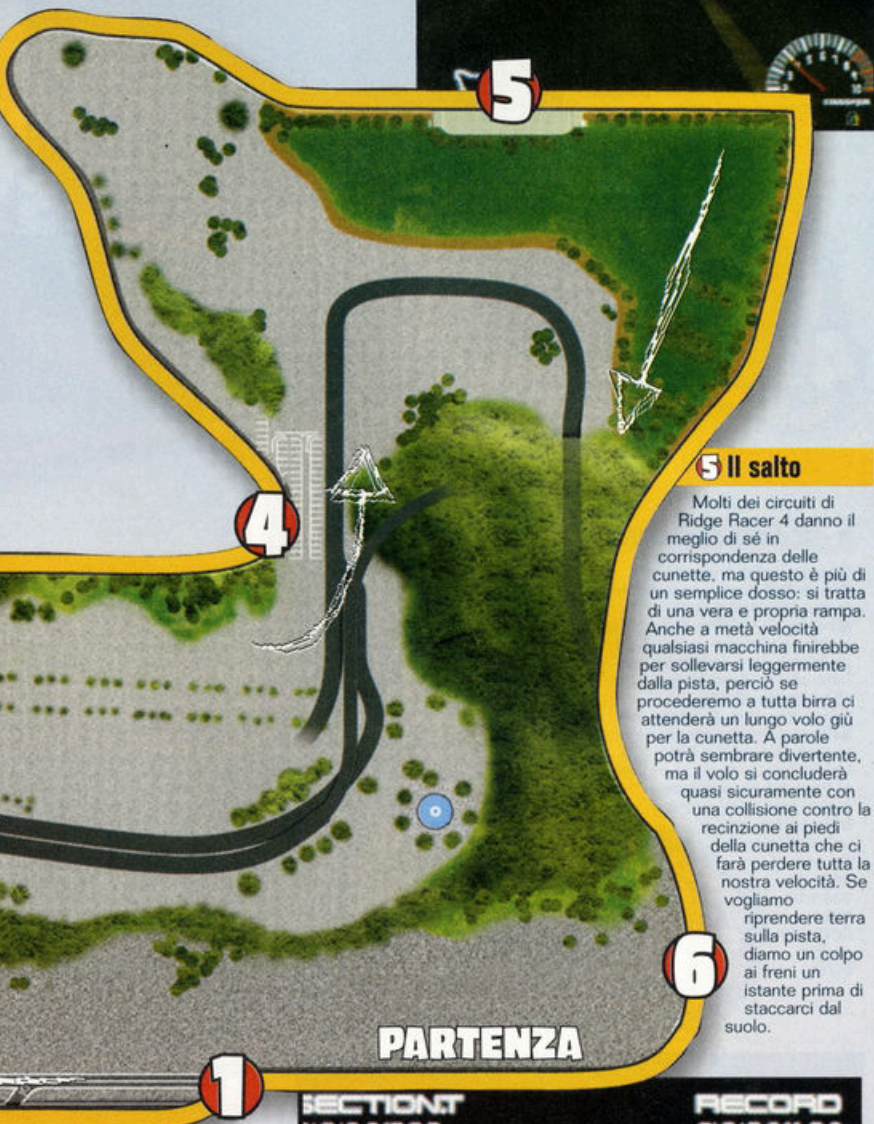
3 La curva a U

Se siamo abituati a Edge of the Earth, l'altra versione di questo circuito, il tratto seguente potrebbe confonderci, perché è proprio lì che la nuova parte del percorso si congiunge a quella già nota. Al primo tentativo potremmo credere che la soluzione migliore consista in una derapata, ma se affronteremo la curva con un anticipo sufficiente e terremo il pulsante direzionale premuto a destra non dovremmo avere alcun problema.

2 La prima curva

Armiamoci di coraggio e affrontiamola a tutta velocità, sempre che naturalmente la nostra non sia una delle macchine speciali.
Non appena vediamo le strisce bianche e rosse spostiamoci verso destra, quindi imbocchiamo la curva molto stretta.
Se dovessimo urtare la parete sinistra rallentiamo brevemente, raddrizziamoci e proseguiamo.

1 La partenza

Subito dopo la partenza c'è una leggera chicane che costringe spesso numerosi concorrenti ad ammucchiarsi l'uno vicino all'altro. Puntiamo verso la parte centrale della pista, poi posizioniamoci in modo adeguato per imboccare la successiva curva verso destra. Dovremmo riuscire così a lasciarci alle spalle almeno un paio di avversari se calcoleremo bene i tempi.

5 Il salto

Molti dei circuiti di Ridge Racer 4 danno il meglio di sé in corrispondenza delle cunette, ma questo è più di un semplice dosso: si tratta di una vera e propria rampa. Anche a metà velocità qualsiasi macchina finirebbe per sollevarsi leggermente dalla pista, perciò se procederemo a tutta birra ci attenderà un lungo volo giù per la cunetta. A parole potrà sembrare divertente, ma il volo si concluderà quasi sicuramente con una collisione contro la recinzione ai piedi della cunetta che ci farà perdere tutta la nostra velocità. Se vogliamo riprendere terra sulla pista, diamo un colpo ai freni un istante prima di staccarci dal suolo.

6 L'ultima curva

Non è particolarmente difficile, ma vale la pena ricordare che non perderemo tempo passando sulla ghiaia. Le macchine controllate dal computer scelgono di rado questo percorso che rappresenta quindi un'ottima occasione per superare qualche avversario: nel giro finale sarà anzi l'ultima occasione per farlo. Così quei pivelli che credevano di poterci battere impareranno.

Circuito 7

Gran Premio finale, Gara 3

Heaven and Hell • • • • • • • • • • • • • Fukuoka

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

Il miglior circuito del gioco. Perfetto per le sfide a due giocatori perché presenta rettilinei sui quali combattere per la supremazia e curve strettissime in cui sfoderare i trucchi più sleali...

4 La curva difficile

Dobbiamo essere sinceri: questa curva ci dà ancora molti problemi. Abbiamo tentato una miriade di sistemi per superarla. Quello che suggeriamo è il nostro preferito. Affrontando la curva, imbocchiamola da sinistra, puntando verso la ghiaia, poi effettuiamo una derapata strettissima un millesimo di secondo prima di allinearci con la curva. In questo modo dovremmo riuscire a superarla correttamente.

3 E la curva seguente

Non imbocchiamola a tutta velocità o finiremo contro il lato del ponte posto subito dopo la curva, mentre cercheremo di raddrizzarci. Per imboccare la curva successiva avremo bisogno della massima velocità.

5 La variante

Schizzando attraverso questo tratto noteremo una barriera che ci costringerà a svoltare verso destra salendo lungo la collina. Dovremo affrontare questa parte a tutta velocità, perché si tratta di uno dei punti più divertenti dell'intero gioco. Raggiunta la sommità della collina ci troveremo di fronte una curva molto stretta, che potremo superare con una grandiosa derapata. Non preoccupiamoci di finire sull'erba, perché la nostra velocità non diminuirà assolutamente.

2 La curva successiva

Questo tratto è uguale a Wonderhill: superata la prima curva dovremo perciò affrontarne un'altra decisamente insidiosa. Ancora una volta il problema sarà costituito dal fatto che la curva non è abbastanza stretta da consentire una derapata, né sufficientemente ampia da poter essere superata a tutto gas. Limitiamoci a dare un colpetto ai freni subito prima della curva, facendovi entrare la macchina con un'oscillazione. Se non finiremo sull'erba tutto dovrebbe andare bene.

PARTENZA

6 Le curve a U

Si tratta di due curve abbastanza semplici, malgrado il loro aspetto super-tosto. Superiamo la prima con una normale derapata, ma rallentiamo in anticipo imboccando la seconda, o rischieremo di sbandare finendo contro la parete sinistra... che ci verrà incontro decisamente in fretta.

1 La prima curva

Questo è un terreno familiare. Schizziamo lungo il ponte a tutto gas. Vale la pena ricordare che questa è la curva ideale per perfezionare la nostra abilità nella derapata. Imboccando la curva puntiamo verso il lato interno, poi iniziamo a slittare appena prima della svolta. Assicuriamoci di rilasciare i freni e di accelerare al momento giusto.

7 Il rettilineo finale

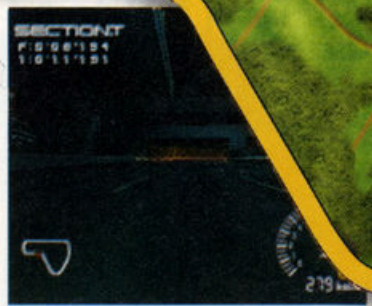
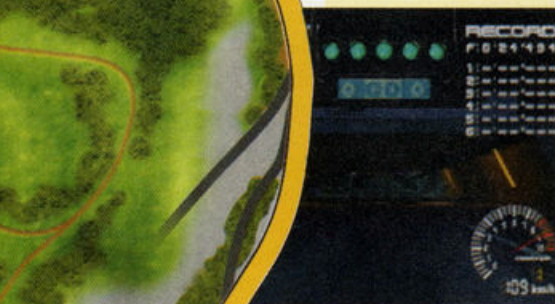
Avvicinandoci alla base della collina potremmo avere la tentazione di superare la curva con una derapata per accedere al rettilineo finale. Evitiamo di farlo, però.

Circuito 8

Gran Premio finale, Gara 4

Shooting Hoops

UN'OCCHIATA ALLA PISTA

L'ultima gara è probabilmente la più facile di tutte. Per questa non ci sono suggerimenti da dare perché è davvero molto facile. Non preoccupiamoci neppure di derapare a ogni curva, perché possono essere tutte affrontate senza toccare i freni purché le prendiamo abbastanza in anticipo. Giriamo a destra e stiamo attenti ai muri perché un urto in qualunque punto dello scenario ci farà rallentare, privandoci di ogni possibilità di vincere la gara.

Si bara!

Per chi di noi possiede le cartucce per inserire i trucchi e vuole rovinare uno dei più bei giochi di corse automobilistiche mai avuti fra le mani, ecco qui qualche codice per Xplorer e Action Replay. Notiamo che questi codici devono ancora essere collaudati con la versione del gioco in vendita nei negozi europei.

Sblocca l'Extra Trial
800F3754C 0001

Extra Trial completo
800F375E 0101

Sblocca le D.R.T.
800F3710 FFFF
800F3712 FFFF
800F3714 FFFF
800F3716 FFFF
800F3718 FFFF
800F371A FFFF
800F371C FFFF
800F371E FFFF

Sblocca le M.M.M.
800F3720 FFF
800F3722 FFFF
800F3724 FFFF
800F3726 FFFF
800F3728 FFFF
800F372A FFFF
800F372C FFFF
800F372E FFFF

Sblocca le P.R.C.
800F3730 FFF
800F3732 FFFF
800F3734 FFFF
800F3736 FFFF
800F3738 FFFF
800F373A FFFF
800F373C FFFF
800F373E FFFF

Sblocca le M.M.M.
800F3740 FFF
800F3742 FFFF
800F3744 FFFF
800F3746 FFFF
800F3748 FFFF
800F374A FFFF
800F374C FFFF
800F374E FFFF

Sporchi trucchi!

Prima di ignorare qualsiasi suggerimento, facciamoci questa semplice domanda: non ci piace giocare in modalità a due giocatori e perdere, vero? A nessuno piace perdere contro un computer a 33 megahertz, figuriamoci contro un amico che poi ci prenderà anche in giro.
Con i suggerimenti seguenti dovremmo vincere sempre. Con queste gare, dimentichiamo l'amicizia...
Noi tutti abbiamo visto gli inseguimenti automobilistici in televisione, quando i tipi cattivi urtavano la fiancata dell'auto della polizia e la facevano finire contro una catasta di casse, ma quanti di noi hanno mai pensato di usare questo piccolo stratagemma nei videogiochi?
Non molti?
Beh è una vergogna, perché questo espediente funziona a meraviglia..
Quando ci troviamo affiancati a un avversario, cerchiamo di spingerlo lentamente ai margini della pista.
Se possiamo farlo andare contro un muro è ancora meglio. Il minimo contatto con lo scenario lo farà rallentare abbastanza da permetterci di balzare al comando.
Se la prima volta non funziona, proviamo ad andargli addosso con più forza.
L'urto questa volta dovrebbe ottenere l'effetto desiderato.

Un bel salto in corsa!

Questo trucco è piuttosto simile a quello precedente, ma aspettiamo finché non stiamo per andare su un dosso, poi rallentiamo abbastanza da far sì che il paraurti della nostra automobile sia molto vicino ai fari posteriori della macchina del nostro avversario.
Una volta in questa posizione una semplice pressione del pulsante direzionale mentre sta per staccarsi dal terreno gli procurerà qualche serio problema, lasciandoci la strada sgombra per arrivare primi alla bandiera a scacchi.
È un trucco un po' sporco, ma funziona.

Il ritorno di Pac Man!

Se visitiamo un qualsiasi sito Internet dedicato a Ridge Racer 4, troveremo una quantità incredibile di informazioni. Se stiamo cercando l'elenco dei 320 nomi delle automobili, siamo a posto. Se cerchiamo la potenza massima di ciascuna automobile non ci sono problemi. Se però vogliamo sapere come ottenere l'auto ultrasegreta di Pac Man ci servirà un po' di fortuna. Tuttavia, un po' di ricerca non fa male. Le riviste giapponesi attualmente riportano l'ultima pubblicità di Namco, completa di foto dell'auto! Ci farà piacere anche sapere che dovremo guadagnarci ogni singola automobile (tutte e 320) prima di poter ottenere il bolide giallo, ma ne vale comunque la pena.

La scuola di rally!

Quando arriviamo a una curva, invece di tagliarla direttamente andiamo dalla parte opposta e avviciniamoci dall'altro lato.Quando arriviamo all'apice della curva, entriamoci, poi acceleriamo verso l'altro lato.
Immaginiamo di stare per affrontare una curva a gomito verso destra. Seguiamo una traiettoria che porta alla curva, ma assicuriamoci di stare sul lato sinistro. Ora curviamo di 45 gradi verso destra in modo da incrociare l'apice della curva senza toccarlo.
Proseguiamo con questa traiettoria fino al lato sinistro dall'altra parte della curva e dovremmo vedere il percorso esatto da seguire.

ELENCO NEGOZI UNION GAME ZONE:

ALESSANDRIA (Novi Ligure) v. Capurro, 20	0143/321542
ALESSANDRIA v. Alessandro III, 81	0131/263984
ANCONA (Fabriano) v.le Zonghi 8/b	0732/24030
ANCONA v. De Gasperi, 22	071/2805678
ASCOLI PICENO (Fermo) v.le Trento, 190	0734/229700
ASTI c. so Torino, 72	0141/411362
BARI (Barletta) v. C. Pisacane, 15	0883/512312
BENEVENTO (Telese Terme) c.so Trieste, 91	0824/976548
BERGAMO v. Quarenghi, 21	035/318609
BIELLA v.le Roma, 7	015/8408238
BOLOGNA v. Riva di Reno 6	051/6493514
BRESCIA v.le Piave 203	030/3365661
BRINDISI v. Delfino (ang. v. ponte ferroviario)	0831/528842
CAGLIARI v. Logudoro, 30	070/653227
CAGLIARI v. Donizzetti, 64 (ang. via Pergolesi)	070/494875
CAGLIARI v. Dante, 36	070/ 684344
CASERTA v. Roma, 20	0823/322901
CATANIA v. Canfora, 89/a	095/436221
CATANZARO v. Jannoni, 40/44	0961/727454
COMO (Cantù) v. S. Vincenzo 2	031/706717
COMO v. Milano, 292	031/267421
CREMONA v. Robolotti, 6	0372/25735
CUNEO (Alba) v. Pietro Ferrero, 15/c	0173/280567
CUNEO (Saluzzo) v. Piave, 30	0175/240182
CUNEO p.zza Europa, 9 (int.gall.S.Carlo)	0171/695913
FIRENZE v.le Volta, 127	055/574608
FOGGIA v. Fraccacreta, 100	0881/665131
FORLÍ (Cesena) v. Fratelli Rosselli, 24/26	0547/610712
GENOVA v. Molteni, 50/r	010/417957
IVREA v. Luca 8	0125/644692
LA SPEZIA v. dei Mille, 16	0187/730785
L'AQUILA (Avezzano) v. Amendola, 25	0863/414889
LECCE p.zza Mazzini, 50/b	0832/318488
LECCE v.le Grassi, 63	0832/354399
LECCO Via Cattaneo 68	0341/352121
LIVORNO v. Crispi, 52	0586/829368
LODI c.so Mazzini, 76/c	0371/439181
LUCCA (Viareggio) v. Aurelia Nord, 98	0584/943780
LUCCA v. De Gasperi, 83	0583/515053
MACERATA (Civitanova Marche) v.le Vittorio Veneto, 124	0733/816959
MANTOVA v. G. Acerbi, 17/a	0376/329862
MESSINA (Giardini Naxos) v. Colombo, 9	0942/56462
MESSINA v. Curtatone e Montanara, 29	090/44444
MILANO v. Maestri Campionesi, 25	02/59901475
MILANO v. S.Galdino, 5	02/33105690
MILANO (Cesano Maderno) ss. 35 dei Giovi (ang.v.C.Battisti)	0362/546462
MILANO (Inzago) v. G. di Vittorio, 17	02/95311085
MILANO (Legnano) p.zza Redentore, 20	0331/458960
MILANO (Cesano Boscone) v. Milano, 42	02/4585130
MODENA (Carpi) v. Volta, 22/c	059/652200
NAPOLI v. Medina, 67	081/5529600
NAPOLI v. B. Cavallino, 35	081/7707544
NAPOLI Centro Direzionale C.D.N. Isola E/4	081/5627187
NAPOLI p.zza Fuga, 8	081/5788930
PADOVA v. Crescini, 99 (par.via Facciolati)	049/8024287
PARMA Largo Coen, 5 (Z. Crocetta)	0521/941338
PAVIA (Voghera) P.za San Bovo 5	0383/363665
PESARO v. Ponchielli, 2	0721/454403
PESCARA v. Marconi, 275	085/4511472
PIACENZA v. Dante Alighieri, 100	0523/334455
PISA (Ghezzano) v. Carducci, 62/F	070/878890
PISA v. Carlo Cattaneo, 102	050/503346
PISTOIA v.le Adua, 130/L (C.C. Apollo)	0573/366727
PORDENONE v.le Venezia, 64	0434/551828
POTENZA v. Mazzini 41	0971/27165
REGGIO CALABRIA v. Cimino, 45	0965/22973
REGGIO EMILIA v. Pizzetti, 2/h	0522/930277
RIMINI v. Melozzo da Forlì, 38	0541/782540
ROMA v. Duccio di Buoninsegna 91(EUR-Serafico)	06/5043155
ROMA v. G.B. Morgagni 30/b	06/44252800
ROMA v. Casoria, 20/22	06/7027451
ROMA v. Baldo degli Ubaldi, 221	06/6382623
SALERNO (Battipaglia) v. Roma, 120	0828/305558
SALERNO v. Caio Trebazio Testa Località Pastena	089/759944
SASSARI v. Vardabasso s.n.	079/281290
SAVONA V Torino 59/61r	019/8402266
SIRACUSA v.le Scala Greca 177	0931/492032
SONDRIO (Piantedo) v. Nazionale 41 bis	0432/682083
TORINO v. Oulx, 14/c	011/7715658
TORINO v. Valperga Caluso, 18	011/6509531
TORINO (Beinasco) str.Torino, 34/36 (C.C. "Le Fornaci" 1° piano)	011/3498408
TORINO (Orbassano) v. Rivoli, 38/a	011/9031567
TREVISO (Conegliano) v. Daniele Manin 39/h	0438/451275
TRIESTE v. Dell'Istria, 76	040/3728766
UDINE v.le Tricesimo, 206	0432/482525
VERBANIA c.so Cobianchi, 62/a	0323/401637
VERONA v. Muro Padri, 7/a	045/8003531
VICENZA (Schio) v. Lago di Trasimeno	0445/575977

PER ULTERIORI INFORMAZIONI RIVOLGERSI A

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

ROGUE SQUADRON (N64)

Password

Entriamo nella schermata delle password e inseriamo i seguenti codici:

Deaddack: Seleziona i livelli e tutte le astronavi

Blameus:

Fotografia della squadra Rogue

Ace: Rende il gioco più difficile

Chicken: Ci dà il controllo dell'AT-ST

Credits: Visualizza i crediti nello stile dei film

Director: Tutte le scene di intermezzo

Farmboy: Ci dà il controllo del Millennium Falcon

Hard rock: Andiamo alla schermata principale con Luke e un X-Wing e aspettiamo qualche secondo. A Luke crescerà la barba.

Igiveup: Vite infinite

Maestro: Uno spazio in cui possiamo vedere tutti i veicoli, ascoltare la musica del gioco e guardare le scene di intermezzo.

Radar: Ci dà un radar migliore

Tough guy: Massima potenza degli scudi e delle armi.

HOUSE OF THE DEAD (SAT)

Codice finale

Nella schermata delle opzioni premiamo Alto sinistra, Alto destra, Alto destra, Alto destra, Alto sinistra, Alto sinistra. Sentiremo un piccolo segnale sonoro. Teniamo premuto Alto sinistra + Destra e selezioniamo una modalità per far comparire un menu per i trucchi.

Personaggi Extra

Teniamo premuto Alto sinistra + Destra poi premiamo Su, Giù, X, Y, Z alla schermata di selezione dei

personaggi.

APOCALYPSE (PSX)

Per inserire i trucchi premiamo pausa, teniamo premuto L1 e inseriamo il codice.

Tutte le armi
●, ●, ▲, ▼, ●, ●

Invincibilità
▼, ▲, ◄, ◄, ●, ▲, ►, ▼

Selezione dei livelli
●, ▲, ●, ▼

Scegliamo l'opzione 'exit' per raggiungere la nuova opzione di selezione dei livelli dal menu principale.

Piena salute
●, ●, ●, ●

Vite infinite
●, ●, ●, ●

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT)

Ryu malvagio
Spostiamo il cursore su Ryu, teniamo premuto Start per un secondo poi premiamo Destra, Su, Giù, Sinistra. Teniamo premuto start per un secondo e poi premiamo X.

TEKKEN 3 (PSX)

Giocare nei panni di Gon
Il modo più veloce per ottenere Gon consiste nell'entrare nella

modalità time trial. Quando insieriamo il nostro nome, dopo aver vinto o perso, scriviamo Gon e otterremo il personaggio.

DESTRUCTION DERBY (PSX)

Piste segrete
Per accedere a tutte le piste utilizziamo come nome MACSrPOO

FUTURE COP LAPD (PSX)

Codici per i livelli.
Livello 2: crsrgyblry
Livello 3: fumrsybirl
Livello 4: sicusyblli
Livello 5: tafusybllr
Livello 6: crgusyblly
Livello 7: fumusybllr
Livello 8: sifysybisr

SOUTH PARK (N64)

Tutti i codici
Inseriamo i seguenti codici nella schermata dei trucchi:
BOBBYBIRD
Selezione dei livelli
Andiamo nella schermata dei trucchi e scriviamo THEEARTHMOVED poi mettiamo in pausa e scegliamo il livello che vogliamo.

SMALL SOLIDIERS (PSX)

Password dei Livelli
Gorgon: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Dimensional Temple: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Floating Fortress: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Spirit Boy: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Canyon Village: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Creepy Caverns: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Space Ship: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Hall of Patriots: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Graveyard of War Machines: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Nuclear Mine: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Launch Centre: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

COMMAND & CONQUER (SAT)

Trucchi generici
NOD:
SCCQ9FLG5
ISHPQLPD6
EQFKDQCCC
SCCQSKE22/SCCQ5KE22
GOIBLJN7H
6BSJCSMO7/6B5JCSMO7
SCCQ9FLG5
ISHPQLPD6
EQFKDQCCC
SCCQ5KE22
GDI:
OA7IB5AKJ
KO6N9CAMA
NIVGLFMCC
506TH909Z
2MKJV6F15
DOOUEQQOH
SCUZHSPBU

MDK (PSX)

Codici
Inseriamo questi codici nel corso della partita:
Bombe a mano: ●, ●, ●, ●, ●, L1, ►
Mitragliatrice: ◄, L1, ▼, ●, ●, ▲, ▼
Twister: ▼, L1, ●, ●, ►, ▲, ●
Attacco aereo bonus: ▼, ▲, ●, ▼, ▲, ▼, L1

ACTUA SOCCER 2 (PSX)

Codici
Gremlin 11: ◄, ►, ●, ●, ▲, ▼, ●, ●
Animaletti: ◄, ◄, ●, ►, ►, ●, ▲, ▼
Palla fantasma: ●, ●, ◄, ◄, ►, ►, ●, ●
Nani: ●, ▼, ▼, ●, ▲, ▲, ◄, ►
Giganti: ▲, ▼, ▼, ►, ●, ●, ●, ●

Giocatori invisibili: ●, ●, ▼, ●, ▲, ►, ●, ◄
Modalità TV in bianco e nero: ▲, ▼, ▲, ●, ●, ▲, ▼, ▲
I trucchi saranno salvati fino a quando non reinseriremo il codice.

DIDDY KONG RACING (N64)

Password
FREEFRUIT: Iniziamo la gara con 10 banane
BOMBSAWAY: Tutti i palloncini sono palloncini razzo rossi
JUKEBOX: Menu delle musiche

WRECKIN' CREW (PSX)

Sblocca tutto
Inseriamo ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● nella schermata delle password.

AUTO DESTRUCT (PSX)

Trucchi generali
Per accedere a tutti i trucchi: ▲, ▼, ◄, ►, ▼, L1, R1, R1
Modalità sanguinaria: L1, ▼, R1, ◄, L1, ►, R1
Immortalità: ►, R1, ▲, L1, ▲, ►, R1, ▼, L1
Modalità di prova: ▲, ►, ◄, ▼, ●, L1, R1, R1, L1, ●, ▼, ◄, ►, ▲
Per scegliere la missione: ▲, ▼, ●, L1, R1, L1, ●, ▼, ▲
Per passare alla missione successiva: ●, ●, R1, L1, ●, ▼, L1, ▲
Per avere nitro extra: L1, ●, ▼, L1, ▲, ●, ●, R1
Possiamo anche fare scorta di denaro con: L1, R1, ▲, ●, ▼, ●, ►, R1, L1
Per ottenere tempo in più: ▼, L1, L1, ●, ●, R1, ▲, ●, L1
Con l'invincibilità nessuno può toccarci: L1, L1, L1, L1, ◄, ●, ●, ●, L1
Per ottenere carburante infinito: L1, ●, ◄, L1, ●, R1, L1, ▲, R1, ▼
Per accedere a tutte le prove a tempo: R1, L1, ●, ◄, ●, ●, ◄, L1, ●
Per accedere a tutte le prove a tempo sotterranee: L1, ◄, L1, R1, ►, R1

TEN-CHU: STEALTH ASSASSINS (PSX)

Codici

Recuperare l'energia
Se siamo a corto di energia mettiamo il gioco in pausa e premiamo ●, ●, ●, ●, ►, ►, ▲, ◄ per avere il massimo di vitalità.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com

HAI VISTO I NUOVI MASTERIZZATORI RISCRIVIBILI DELL'HP?

ACID MUSIC CREATOR!

HP CD-Writer Plus 8210i
4x 4x 24x
Masterizzatore Riscrivibile
IDE/ATAPI

La soluzione dalle performance in assoluto più elevate per creare i CD alla massima velocità! È incluso Acid Music Creator, per creare il proprio brano musicale e registrarlo su CD, anche senza essere musicisti!

HP CD-Writer Plus 8100i
2x 4x 24x
Masterizzatore Riscrivibile
IDE/ATAPI

Un vero Best Seller!
Tutto ciò che serve per masterizzare subito, con in più HP Fast Format (puoi usare un nuovo CD-RW in soli 5 minuti) e HP Disaster Recovery per fare il backup in tutta sicurezza.

HP CD-Writer Plus 7510e
2x 2x 6x
Masterizzatore Riscrivibile
Porta Parallela

La soluzione esterna più economica!
Porta parallela ideale per PC portatili e Desktop. È incluso Acid Music Creator, per creare il proprio brano musicale e registrarlo su CD, anche senza essere musicisti! La confezione contiene inoltre un vero etichettatore per CD.

HP CD-Writer Plus 7570i
2x 2x 24x
Masterizzatore Riscrivibile
IDE/ATAPI

La soluzione entry level nel mondo dei CD Riscrivibili!
Velocissimo in lettura, può essere usato anche al posto del lettore CD-Rom.

MASTERIZZATORI RISCRIVIBILI HP CD WRITER PLUS

Per maggiori informazioni puoi visitare il nostro sito all'indirizzo http://www.hpcdwriter.com
oppure chiamare il numero di assistenza pre-vendita 0292122770.